A RIVISTA DI VIDEOGIOCHI PER PC PIU' VENDUTA IN ITALIA ALLA PORTATA DI TUTTE LE TASCHE

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER BUDGET

GAMESVILLAGE.IT - Gennaio - n°177 - Edizione Budget - € 5,90

GIOCO COMPLETO SU DVD ROM IN ITALIANO

TRINE

5,90€

Collegati al Blog GMC con un cli

Per sapere come fa vai a pagina

RECENSITO!

NEED FOR SPEED HOT PURSUIT

ccata e fuga per bolidi da 500 cavalli!

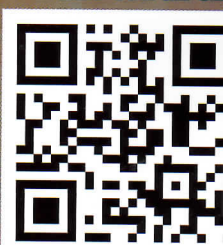
ESCLUSIVA!

DUNGEON SIEGE III

torna a sognare di spade, incantesimi e labirinti!

SPECIALE!

BULLETSTORM

sparatutto di EA è pronto a esplodere nei nostri PC!

Il Film Independence Day a soli 9,90 Euro in più! Chiedilo in edicola!

INOLTRE...

20 giochi recensiti tra cui

Divinity 2: The Dragon Knight Saga

TRON Evolution

nail'd

Apache Air Assault

Requisiti di sistema per il gioco completo

CPU 2 GHz, 512 MB RAM (1 GB Vista e 7), scheda 3D 128 MB con supporto Pixel Shader 2.0, scheda audio compatibile DirectX, DVD-ROM, 1 GB HD, Windows XP, Vista e 7

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER N°177 - MENS - ANNO XV-11 € 5,90

Sprea editori ITALY

10177

9 771125 601618

Gli uomini si dedicano a inseguire una palla o una lepre. (Blaise Pascal)

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

SOMMARIO

IL CALENDARIO 3D DI GMC!

Il cartone-calendario di GMC è diventato tridimensionale! Il supporto cartaceo su cui è appoggiato il DVD (nell'edizione da 7,90 euro) si trasforma in un calendario di *Dungeon Siege III* da staccare e comporre (è sufficiente inserire i "piedini" pretagliati sotto il calendario). Inviateci le vostre idee su come sfruttare questa nuova opportunità e premieremo ogni mese la più valida. Non vi resta che scatenare la vostra creatività e scrivere a cartonenuovo@sprea.it!

Bulletstorm - pag. 34

The Ball - pag. 82

nail'd - pag. 74

SCOOP

ANTEPRIME

SPECIALI

RUBRICHE

HARDWARE

Le prove di questo mese

QUESTO MESE GMC PARLA DI

DIGI+ VRM Digital Power Design: precisione ed efficienza

Il segreto del nuovo design DIGI+ VRM Digital Power delle schede madri ASUS è un microprocessore programmato per gestire l'erogazione della potenza ed i consumi del PC, al fine di ottenere una assoluta stabilità di sistema e maggiori capacità in overclock. Un sistema tecnologicamente avanzato ed unico nel suo genere.

Intelligent Power Design, atto secondo

Il Digital Power Design di ASUS fu inizialmente introdotto nelle schede madri destinate ai server ed in seguito al grande successo ed ai riconoscimenti ottenuti dai media e degli utenti, questa tecnologia è stata implementata in modelli di schede madri destinate al grande pubblico. La grande tradizione ASUS per l'innovazione, in questo caso si materializza attraverso un design che segna un nuovo corso nei sistemi di alimentazione e gestione energetica del desktop. Composto da hardware digitale con controllo di precisione, il sistema DIGI+ VRM stabilisce un nuovo standard, surclassando gli attuali sistemi di alimentazione analogica: essendo completamente digitale e gestito a livello hardware da un microprocessore proprietario, il sistema è in grado di eliminare tutte le latenze e le dispersioni tipiche delle soluzioni precedenti, massimizzando le prestazioni e l'efficienza energetica.

DIGI+ VRM lavora in sinergia con la tecnologia Dual Intelligent Processor, introdotta da ASUS nel 2010 e costituita da due coprocessori, TurboV Processing Unit (TPU) ed Energy Processing Unit (EPU), attraverso i quali è possibile ottimizzare profondamente il sistema a livello hardware, permettendo di ottenere prestazioni significativamente maggiori dal proprio PC con un minor impatto ambientale. Diretta evoluzione della tecnologia ASUS TurboV, il TPU ha il doppio compito di fornire da una parte un surplus di potenza di elaborazione quando necessario, per poter incrementare le performance in tempo reale, dall'altra di monitorare costantemente i parametri operativi, per garantire la massima stabilità. Il TPU è anche in grado di "aiutare" la CPU durante le applicazioni più impegnative, ottimizzando le risorse ed offrendo così le massime prestazioni. Inoltre, supporta tutte le funzionalità ASUS preposte alla modifica dei parametri di sistema, regalando un notevole incremento in termini di prestazioni complessive rispetto a schede madri non dotate di TPU.

Dedicato al controllo e alla gestione del consumo energetico, EPU è invece lo speciale chip progettato da ASUS che si occupa di ridurre i consumi quando il carico di lavoro del sistema lo permette, come ad esempio durante la consultazione di pagine Web, la redazione di documenti o di fogli elettronici, mentre fornisce in modo automatico e trasparente piena potenza al sistema in caso di compiti più impegnativi, per disporre sempre della massima velocità.

Tecnologie esclusive per le sch madri della serie ASUS P8P67

Le tecnologie Dual Intelligent Processors DIGI+ VRM sono presenti in alcuni dei nuovi m della serie di schede madri ASUS P8P67. C queste nuove tecnologie, la serie P8P67 incl gestione delle connessioni Bluetooth con BT il nuovissimo EFI BIOS (EZ Mode) per utiliz BIOS di sistema in modo più semplice ed imm anche attraverso il mouse grazie ad un'inter grafica tutta nuova e la performante suite so AI Suite II. La serie ASUS P8P67, come tu schede madri ASUS, è inoltre in grado di g i nuovi Hard Disk con capacità superiore a 2 grazie all'esclusivo software gratuito ASUS Unlocker(*) ed in pochi semplici click del m

(*) per maggiori informazioni visitate il sito http://event.asus.com/mb/2010/disk_unlocker/

Giochi più difficili per i giocatori più bravi?

Un "leitmotiv" degli appassionati è che i videogiochi degli Anni '80 e '90 erano più divertenti, più belli, più complessi.

Se, da una parte, siamo convinti che si tratti del solito adagio "ai miei tempi si stava meglio", declinato nel mondo del divertimento elettronico, è anche vero che alcuni titoli di dieci o venti anni fa erano effettivamente più articolati. Ricordiamo, per averci passato notti insonni, giochi di ruolo arzigogolati come un quadro di Escher o avventure grafiche geniali come paradossi cretesi. Chi ha avuto la fortuna di provare *Dungeon Master* o *Zak McKracken* sa di cosa stiamo parlando - ogni "stanza", un enigma. E non c'erano né Internet, né Google per trovare la soluzione in pochi secondi!

Tuttavia, non crediamo che i giochi di oggi siano decerebrati, anzi. In alcuni casi, vediamo dei titoli più immediati, sicuramente pensati per un pubblico che può dedicare poco tempo (relativamente parlando) al proprio hobby preferito. È il caso di tanti FPS ridotti a lunghi corridoi in cui bisogna solo sparare a destra e manca, per esempio. Esistono, però, moltissimi giochi che offrono la possibilità di affrontare sfide "secondarie" decisamente appassionati. Per esempio, le chiese di *Assassin's Creed II* (e alcune zone del suo seguito, come potrete leggere a pagina 28), oppure gli enigmi daedrici di *Oblivion* (e se volete sapere perché stiamo parlando, dopo tanto tempo, del capolavoro di Bethesda, date un'occhiata nell'ultima pagina di questa rivista).

Un esempio estremo è costituito da *Call of Duty*. A livello normale, è un FPS che un giocatore di media abilità termina in sette ore. Al massimo livello di difficoltà, non nascondiamo che si tratta di un titolo dannatamente difficile, al punto da rasentare il classico punto di non ritorno: il mouse fuori dalla finestra! Al di là delle problematiche wireless (quando c'era il cavo, almeno non finiva in strada), i giochi moderni saranno magari un po' più semplici che in passato, ma nascondono sfide per tutti i gusti e nelle pagine di GMC non smetteremo mai di segnalarvi quando un titolo ne cela di livello particolarmente invitante.

Le aziende che producono giochi stanno muovendosi in tale direzione, probabilmente per soddisfare sia il pubblico che può riservare due ore alla settimana a questa multiforme passione, sia quello che vi dedica cinque al giorno. Arriveremo ad avere giochi che si adattano all'abilità dell'utente, e lo premiano se è "più bravo" della media? In parte succede già: esistono diversi titoli che aumentano o abbassano il livello di difficoltà a seconda di quante volte il protagonista muore, anche se magari non ce ne si accorge. E un gioco molto atteso su console (*Gran Turismo 5*, per la cronaca) attiva il modello di danni completo per i suoi bolidi solo quando il pilota raggiunge un certo livello.

Per il momento, i giocatori PC, anche se spesso devono aspettare più a lungo degli amici che hanno le console (come nel caso di *Assassin's Creed Brotherhood* o *Fable III*) hanno, come sempre, la scelta più ampia. Per esempio, date un'occhiata a *The Ball* (recensito a pagina 82 e presente nel DVD demo in versione dimostrativa), un piacevole quanto sconosciuto gioco a enigmi che ha poco da invidiare all'eccellente *Portal*. Quale che sia l'evoluzione del mondo dei videogiochi, il team di GMC farà di tutto per segnalarvi i titoli più interessanti, che spesso ormai non transitano più negli scaffali dei negozi specializzati - come *Trine*, allegato alla versione Budget di GMC di questo mese.

Paolo Paglianti
paolopaglianti@sprea.it

L'incantevole Nemesis è una guida sicura tra gli interrogativi del mondo dei videogiochi. L'indirizzo cui spedire le vostre lettere è: **La Posta in Gioco, Via Torino 51, 20063 Cernusco S/N (MI)**. Oppure, inviatele una e-mail a: **nemesis@sprea.it**

L'INDIRIZZO GIUSTO

Desiderate inviare una e-mail diretta a una delle rubriche di GMC? Eccole riassunte, per comodità, con i relativi indirizzi:

La Posta in Gioco
(per scrivere alla bella Nemesis)
nemesis@sprea.it

Botta & Risposta
(per ottenere da Skulz trucchi e gabole sui giochi impossibili)
botta&risposta@sprea.it

Schermo Blu
(per spiegare a Quedex i vostri problemi hardware)
schermoblu@sprea.it

■ **QUESTA L'HO GIÀ SENTITA...**
La colonna sonora di NyxQuest è firmata dal compositore cinematografico Steven Gutheinz...

■ **QUESTA L'HO GIÀ SENTITA...**
... ma c'è chi ha scovato una (minima) somiglianza con parte del commento musicale di *Tomb Raider Legend.*

IL BLOG DI GMC

Per saperne di più sul nuovo Blog di GMC, correte a pagina 110 e all'indirizzo Internet: www.giochiperilmiocomputer.it

***Non** è stata una scelta facile, quella di pubblicare un attacco diretto come quello mosso dalla mail pubblicata nello spazio che ospita le risposte dei redattori di GMC. Alla fine, forti di un'onestà di cui ci permettiamo di fare un vanto, abbiamo lasciato che il diretto interessato rispondesse alle accuse di "corruzione". Come sempre, siamo pronti a discuterne insieme sul forum di GamesVillage, sul nostro Blog (**www.giochiperilmiocomputer.it**) e sulla pagina di Facebook (Giochi per il Mio Computer – Pagina Ufficiale).*

dal Forum di GAMESVILLAGE.IT

CORRERE PER DAVVERO

Entriamo nel vivo delle discussioni forensi di – anzi, del nuovo ! – con il "*Fuel* VS *Pure* VS *DiRT 2*" aperto da Saw1989 nel "Mondo Computer": Ragazzi, sono veramente indeciso tra quali di questi tre titoli prendere; non so cosa dire. Ovviamente mi piace la guida con fisica realistica, i salti, gli stunt e il fuoristrada estremo, e perché no anche un'ampia scelta di veicoli... OwNathan: *Fuel* è concettualmente interessante, ma a conti fatti noioso. Inoltre, le decantate condizioni atmosferiche praticamente non influiscono, 29 minuti giocati prima di disinstallarlo. *Pure* non l'ho giocato. *DiRT 2* è fatto molto bene, alterna le corse a tempo tipiche del rally a diverse gare, con una buona varietà di fondo. Se ti piacciono i giochi di guida è un'ottima scelta.
Si direbbe che abbiamo risolto.

QUESTA L'HO GIÀ SENTITA...

Cara Nemesis,
è la prima volta che scrivo a GMC. Ti volevo parlare dell'ormai abbastanza famoso Steam. Faccio complimenti a Valve, perché ques software per il download digitale molto efficiente e innovativo (anc se alcuni piccoli problemi ci sono) A proposito dei giochi di Steam, rimasto un po' deluso non veden subito le recensioni di due fantast capolavori (*NyxQuest* e *Lara Crof and the Guardian of Light*), ma siete prontamente intervenuti

Ancora simulazioni (aeree!)

Cara Nemesis,
sono Duilio, ci siamo già sentiti su queste pagine, molto tempo fa. Ormai traduco ogni tanto videogiochi (anche se tramite agenzie straniere, in genere pagano meglio delle nostrane) così come avevo desiderato e, ogni tanto, insegno. Ma scrivo, per ringraziare te e soprattutto Giuseppe "Tournament" per la lettera sulle simulazioni aeree e il multiplayer associato. Sì, concordo, è stato un vero peccato non vedere almeno una (magari due) pagine di recensione di *DCS: Black Shark*. Comunque sia, ultimamente, in Germania, ho acquistato l'ultima versione di *Lock On*, la "Platinum", (compatibile con *Black Shark*). Certo, a livello grafico non siamo all'avanguardia, ma sono compromessi da accettare per godere di una certa fluidità grafica e, allo stesso tempo, sorvolare (velocemente) vaste aree di territorio. E, sebbene le richieste hardware non scherzino, tutto ciò senza aver bisogno di sistemi dell'ultima generazione. Se ricordo bene, anche questo secondo titolo che cito non è ancora stato menzionato su GMC. Recentemente, poi, ho scoperto *Apache Air Assault* in una rivista tedesca e tramite un amico. Il gioco ha tendenze più "arcade" e credo che lo troverò sicuramente su GMC perché sarà pubblicizzato di più. Altra "curiosità" che vorrei farvi notare è che, tramite un sito specializzato in simulazioni (**www.simhq.com**) e altre fonti, ho saputo dell'arrivo di A10C Warthog e di un nuovo sistema di cloche e doppia manetta di Thrustmaster. "Wow! Che roba!" viene da pensare. Certo, è un prodotto di nicchia (400-500 dollari, ma anche certe schede grafiche costano tanto), si sa, ma spero ne parliate su GMC, anche solo per citare qualcosa di diverso dal solito, che comunque incuriosisce i lettori. A proposito, avete già notato il G940 di Logitech? Un po' meno "pazzo" del Warthog, ma è un sistema completo con "ritorno di forza" (cloche, manetta, pedali) per circa 300 euro (più o meno quanto il volante G25). È stupefacente, inoltre, notare la grande varietà di simulazioni di ogni genere che si trovano – non solo di treni, barche, aerei e macchine. Un esempio: **www.landwirtschafts-simulator.de**. Una simulazione dell'agricoltura di oggi! Non me ne intendo, ma non so perché, mi incuriosisce. Altro che giocare (ore e ore) ai contadini tramite i social network! Credo non abbia ricevuto critiche straordinarie, però, secondo l'autore di una recensione, se ne vendono tanti – centinaia di migliaia di copie – a prescindere dal voto che viene assegnato. Ciò varrebbe sicuramente due pagine o più, che dici? Ok, ora vi lascio "tranquilli" e con la speranza di avervi dato dei buoni suggerimenti per la rivista che, ciononostante, a mio avviso è sempre la più ricercata in Italia, a livello stilistico e qualitativo e per gli approfondimenti vari, e rimane una ricca fonte di informazione per chi, come me, a volte, traduce anche videogiochi.
Cordiali saluti e buon lavoro.

Duilio

È un piacere rileggerti, Duilio. I tuoi consigli sono impeccabili: spesso, non c'è nessuno più adatto di un appassionato del settore per scovare certe chicche. Che ci si decida o meno a dedicare spazio ai titoli da te segnalati (e prova ad andare a pagina 76), la tua mail è sufficientemente dettagliata per indirizzare in tal senso chiunque sia interessato alla simulazione. Grazie ancora per i complimenti, e grazie, soprattutto, per il tuo contributo che non poteva trovare collocazione migliore dell'angolo dedicato alla "Lettera del mese"!

"Perché non deve tornare la buon vecchia rivista pura e del tutto cartacea?"

da Troppo schiavi del supporto ottico? – Gab

mettendomi a tacere con due recensioni perfette.
Volevo parlarti proprio di questi due titoli, più precisamente di *NyxQuest: Kindred Spirits* e *Tomb Raider: Legend*. Recentemente, infatti, ho acquistato questi giochi tramite Steam e ho scoperto che hanno una cosa in comune. Ti starai chiedendo cosa, visto che uno è un platform 2D e l'altro un gioco d'azione 3D. Per prima cosa, guarda il trailer di *NyxQuest* e presta attenzione alla brevissima parte cantata. Ora, dopo aver memorizzato la melodia, prendi *Tomb Raider: Legend*. Gioca al livello del Perù fino ad arrivare alla fase in motocicletta. A questo punto, alza il volume per sentire al meglio la musica di sottofondo. Ascoltando bene, ti accorgerai che...
Ta-dan! Le due canzoni hanno la stessa melodia durante le parti cantate, anch'esse identiche. Ora mi chiedo: pensavano che una cosa del genere passasse inosservata? Lo ammetto, la musica di *NyxQuest* è bellissima, ma questa se la potevano risparmiare. So che un pezzo di musica così corto è di poco conto, ma da grande fan "tombraideriano" non riesco ad accettare ciò che è accaduto. Spero tanto di non vedere, anzi, sentire più una cosa del genere. Scusa per la polemica, mi dispiace. Siete e sarete sempre fantastici. Continuate così.

Gegio

Gegio, hai mai pensato di partecipare a "Sarabanda" o a una qualsiasi altra trasmissione in cui si deve riconoscere una canzone ascoltando una manciata di note? Devo dire di essere rimasta un po' interdetta dopo aver letto il tuo "pensavano che una cosa del genere passasse inosservata?", perché la somiglianza, in effetti, c'è, ma l'ho notata a fatica solo dopo il terzo ascolto consecutivo con il volume del PC "a palla". Pur avendo giocato *Tomb Raider: Legend*, non ricordavo assolutamente quel pezzo di colonna sonora, mi sono dovuta rivolgere a YouTube e agli immancabili "playthrough" per ritrovare la sezione sulla moto in Perù e verificare la tua teoria. Suvvia, indignarsi mi sembra un po' eccessivo, anche per un fan di *Tomb Raider* accanito come te.

IN BREVE

Gentilissima Nemesis,
ho di recente acquistato da Steam una copia di *Civilization V*. A casa ho due PC, e mi chiedevo se è possibile utilizzare la stessa copia per entrambi i computer, in modo da giocare in LAN con un amico (dato che non esiste più la possibilità di giocare sullo stesso PC).
Ho installato *Civ V* su entrambi i PC usando il mio unico account Steam e, fino a qui, fila tutto liscio, tranne per il fatto che uno dei due dovrà utilizzare Steam in modalità offline (nessun problema, visto che non ho bisogno di giocare sulla Grande Rete con tutti e due i computer). Purtroppo, però, quando con uno dei due PC ospito una partita in LAN e con l'altro provo a partecipare, non riesco a stabilire una connessione, o meglio la procedura rimane bloccata alla fase di raccolta informazioni, senza dare alcun tipo di errore. Ho notato, purtroppo, che il nome di entrambi i giocatori sui due computer è lo stesso (il mio user di

dal Forum di

BISTECCHE ALLA GRIGLIA

Il nostro amico Vivisector ha approfittato del "Mondo Computer" per parlare di *Super Meat Boy*, o meglio per chiedere un aiuto. Il si chiama "domande super meat boy" e recita così: Dov'è il mio headcrab, visto che l'ho pre-comprato e perché ogni volta che esco mi dà errore? A voi fa la stessa cosa?
Tutte le risposte sono nel di Moio: L'headcrab è tra i personaggi sbloccabili andando avanti nel gioco, credo. Crash e bug vari anch'io li ho notati... pare che l'unico joypad che funzioni sia quello Xbox (con tutti gli altri, Meat Boy corre verso sinistra tutto il tempo anche senza schiacciare nulla) e che ci siano problemi di crash e lag nei comandi. Sul Twitter ufficiale parlano già di una patch, altri dicono che per correggere i crash bisogna aggiornare le DirectX alla release di novembre 2010. Sul sito Team Meat, però, non c'è nulla di confermato.

"Le due canzoni hanno la stessa melodia"

da Questa l'ho già sentita... – Gegio

TROPPO SCHIAVI DEL SUPPORTO OTTICO?

Cara Nemesis,
è la prima volta che ti scrivo e non nascondo di essere un po' emozionato. Seguo ormai da diversi anni la rivista, anche se in modo saltuario, e penso sia la migliore in Italia, nel settore. Nonostante tutto, con un certo rammarico, questa e-mail non si ferma ai complimenti, ma si sviluppa in una critica che mi sento di fare dopo attente riflessioni. Dicevo, infatti, di essere un lettore "saltuario" per una serie di motivi, ma non posso nascondere che quello principale, oggi, riguarda il prezzo della rivista e le sue due edizioni. In particolare, la mia critica è rivolta all'edizione "budget" che, onestamente, non mi sento oggi di nominare tale, dato il suo costo. Perché come redazione non fate una scelta coraggiosa (anche se, forse, chi decide in merito è l'editore)? Perché bisogna rimanere ed essere così "schiavi" del supporto ottico? Perché non deve tornare la buon vecchia rivista pura e del tutto cartacea? Perché non essere coraggiosi fino al punto di prevedere due edizioni, sì, ma una che sia libera dal DVD? Probabilmente, può sembrare una richiesta impopolar[e] anche se parlando con acquirenti del vostro e di altri periodici del settore ci siamo trovati piuttosto d'accordo, e concordavamo sul fa[tto] che disporre di due edizioni che prevedono entrambe il supporto

La redazione risponde Ma almeno vi pagano bene?

Sì, proprio così: ma almeno le case produttrici dei giochi che recensite vi pagano bene? È possibile osannare come capolavoro *Call of Duty Black Ops*, quando tutta la Rete è insorta contro questo titolo, per i gravi problemi che affliggono sia la modalità in singolo, sia quella multiplayer? E non sto parlando di piccoli bug, ma vistosi blocchi del gioco (della durata di anche qualche secondo) persino nella schermata dei titoli, bug che la stessa Activision sta tentando di riparare con delle patch. Ma allora, dico, che versione avete provato voi, che a noi comuni mortali non è dato avere, spendendo "solo" sessanta euro? Non è che a Los Angeles vi hanno fatto provare una versione perfetta del gioco, senza bug? Oppure, e voglio sperare di no, non è che avete pubblicato una recensione fornitavi da Activision?
Mi dispiace, cara Nemesis, di non averti neanche salutato, ma noi videogiocatori siamo stanchi di sborsare centinaia di euro solo per fare da beta tester, e sono convinto che cestinerete la mia mail perché troppo "scomoda".
Scusate per lo sfogo, ma quando ho visto sulla mia rivista preferita le parole "capolavoro" e "gioco del mese" davvero non ci ho visto più. Continuate il vostro lavoro, ma la prossima volta provate sul serio i giochi: eviterete pessime figure.
Arrivederci!

Francesco Coppola

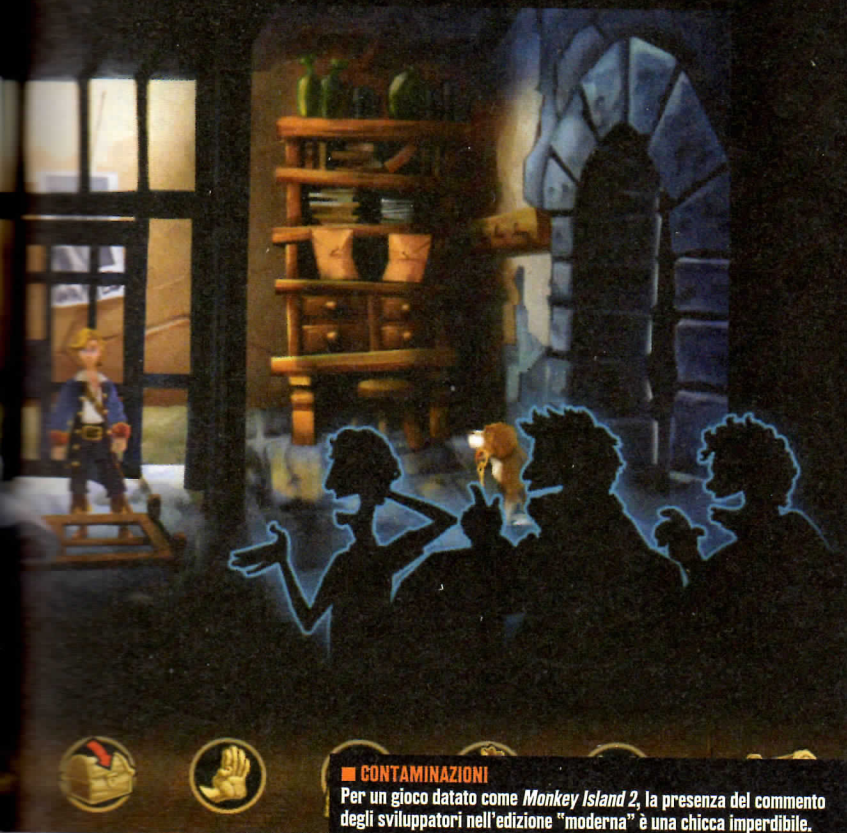
Ciao Francesco,
ti rispondo molto volentieri, ma ti invito cortesemente a non darmi del venduto. Lavoro con passione e per passione, e attacchi come il tuo mi avviliscono. Ti rendi conto che stai accusando una persona (che in fondo non conosci) di vendere la sua professionalità in cambio di due lire? Le mie recensioni le paga solo GMC, e mai nella mia carriera ho avuto pressioni sui voti da assegnare. Detto questo, ho provato una normale versione del gioco in Treyarch, su quello che era, ovviamente, un computer molto potente. Non ho riscontrato problemi di sorta e, anzi, mi sono riccamente goduto la grafica (anche in 3D). Ho giocato anche in multiplayer, ma naturalmente l'ho fatto sui server di Treyarch, anche perché il gioco in ottobre non ce l'aveva ancora nessuno. Il mio parere? La campagna in singolo è eccellente, e il game design del multiplayer mangia in testa a tutti gli altri sparatutto di questa stagione. I problemi di lag affliggono molti FPS, al lancio, specie quelli che attirano milioni di utenti come *COD*, e li ho tenuti in conto quando ho scritto la recensione, anche se non si erano ancora verificati. In base a quello che ho visto, partendo dalla validità dello stile di gioco, ho reputato che eventuali (e prevedibili) problemi tecnici non avrebbero inficiato la grande qualità del resto del titolo, e che nel caso sarebbero stati risolti rapidamente con delle patch. Non è una questione di far fare i beta tester agli utenti. Treyarch ha un grande ufficio testing e, che io sappia, si appoggia anche a service esterni per sviscerare ogni aspetto del suo gioco. Eppure, se anche 200 persone non facessero altro che testare il gioco per sei mesi, non potrebbero mai eguagliare i cinque milioni di persone che hanno comprato *Black Ops* il primo giorno. È una questione statistica. Mi sembra una delle crociate scandalistiche di Internet, e non intendo supportarla. Mentre ti scrivo, Treyarch ha già pubblicato una patch, e ne ha annunciata un'altra per i prossimi giorni. Se come consumatore ti senti offeso e ingannato da questa situazione, il potere è nelle tue mani. Mi spiace se la mia recensione ti ha indotto ad acquistare un gioco che non ti piace, e te lo dico in tutta sincerità. Non posso fare a meno di pensare, però, che in tutto questo polverone tu ti perda un FPS che a mio avviso merita di essere giocato. Come vedi la tua mail non è stata cestinata e, a riprova della nostra buona fede, sul numero di Natale abbiamo dedicato l'apertura delle News proprio a delineare la situazione bug di *Black Ops*.

Fabio Bortolotti

L'ultimo capitolo di *Call of Duty* non è stato esente da critiche "tecniche" e le patch ufficiali non si sono fatte attendere.

dal Forum di GAMESVILLAGE.IT

CHI CERCA QUELLO BUONO

Exogenesis è alla ricerca di "Un Buon Sparatutto per PC": Visto che *Crysis* l'ho trovato sopravvalutato, cosa mi consigliate? Magari uno sparatutto che non sia fondato solo sull'online? I *COD* li ho già, quindi non consigliatemeli. Bix91 dice che Sul momento mi vengono in mente *Metro 2033* e *Bioshock*, che non hanno neanche l'online], mentre Kronos21 afferma, a ragione, che: La serie *Half-Life* è un "must have". Poi, ti consiglio gli *S.T.A.L.K.E.R.* Parole sante, come quelle di Hige, secondo il quale: Anche i *F.E.A.R.* sono dei buoni sparatutto.

CONTAMINAZIONI
Per un gioco datato come *Monkey Island 2*, la presenza del commento degli sviluppatori nell'edizione "moderna" è una chicca imperdibile.

ottico poteva avere un senso forse in passato. In particolare, perché c'era davvero una sostanziale differenza di prezzo e, quindi, si era più che contenti nell'avere anche un gioco allegato. Ciononostante, devo dire che, anche quando l'edizione budget era veramente tale, era difficile comprare la rivista a cadenza mensile, più che altro perché si era condizionati anche dal gioco allegato. Non credo faccia piacere avere una colonna di DVD che non vengono usati. Quindi, se il gioco non corrispondeva al gusto personale, magari si rinunciava all'acquisto. Ma bisogna ammettere che il prezzo invogliava non poco l'acquirente.
Oggi, invece, si è sorpassato un livello che non si può più definire alla portata di tutte le tasche. Vi invito, dunque, a considerare seriamente questo appello da cui, come consumatore, vedo solo vantaggi. Se, infatti, viene venduta solo la rivista, la si compra per l'interesse primario che è quello di leggere, appunto, la rivista. Non credo si sia più spinti a comprare GMC solo a causa del gioco allegato. Si sarebbe spinti a comprare la rivista con il DVD allegato se il gioco lo meritasse e piacesse, ma a quel punto non basterebbe solo un'edizione che preveda ciò? Oltretutto, si abbattono i costi in generale e si va verso una direzione più ecologica, dato che si ridurrebbe notevolmente la presenza di plastica varia. E, finalmente, si potrebbe tornare a un vero prezzo budget che dovrebbe premiare maggiormente il supporto cartaceo che non quello ottico. Sono convinto che l'acquisto budget, a quel punto, sarebbe notevolmente premiato con una maggiore fedeltà nell'acquisto mensile, dato che non si sarebbe più costretti ad avere un DVD abbandonato nel dimenticatoio. Questa stessa considerazione si riflette, di conseguenza, anche per quanto riguarda l'abbonamento. Un abbonamento previsto solo per la rivista in sé, senza giochi allegati, e quindi più economico, penso si tradurrebbe in una crescita delle adesioni. Cosa ne pensi cara, Nemesis? Spero di averti e avervi dato elementi di riflessione e di non essere stato fin troppo critico. Ma mi sentivo di scrivervi perché sono un vostro appassionato lettore, seppur saltuario, e mi piacerebbe diventarlo in maniera più costante. Come puoi notare, la mia è stata una critica, sì, ma spero la più costruttiva possibile. Mi piacerebbe sapere se sembra così

IN BREVE

Steam). Il problema può essere inerente a una questione di nomi? Se sì, c'è qualche modo per modificare i nomi dei due partecipanti?
Grazie per l'attenzione.

Thomas

Ciao Thomas, il problema è un po' più complicato di così e ha origine dal fatto che usare un'unica copia del gioco per una sfida a due in LAN non è legale. Sì, potremmo semplificare dicendo che il tuo problema riguarda proprio il fatto che i due giocatori utilizzano lo stesso nome, ma è bene che tu sappia che tutte le soluzioni per aggirare questo problema che puoi trovare online infrangono il contratto di utilizzo del prodotto. Hai presente quella schermata che appare durante l'installazione del gioco e di cui tutti accettano in automatico le condizioni senza neanche soffermarsi a leggere?

Ciao Nemesis,
con questa mail non ho intenzione di farti nessuna domanda, nessuna richiesta, e non voglio nemmeno strapparti un suggerimento. Voglio solo condividere con te la trepidante attesa per l'uscita, che appare sempre più vicina, del secondo videogioco con protagonista Alice (sì quella di Carroll) vista con gli occhi di American McGee! Le notizie trapelate sinora sembrano promettenti, spero di non trovarmi di fronte a una delusione cocente come quella causatami dal film di Tim Burton. Persino il videogioco ispirato alla pellicola era meglio dell'originale.

JacX

Il film di Burton non è piaciuto neanche a me e l'omonimo videogioco non mi ha entusiasmato. Devo dire, però, che il potere del Cappellaio Matto era piuttosto interessante, e forse gli sviluppatori avrebbero dovuto osare un po' di più seguendo quella strada. Che dire di *Alice: Madness Returns*? Non vediamo l'ora!

dal Forum di GAMESVILLAGE.IT

DOMANDA DA UN MILIONE DI DOLLARI

Il Thread di zuzzurro si intitola "Come si crea un videogioco? Esempio *GTA*": Ragazzi, non so perché, ma in questi giorni ho l'ossessione di *GTA*. Posto qua in "Mondo Computer", perché l'utenza di "A che gioco giochiamo" mi sembra più concentrata sulle console. Ricordo di aver letto qui discussioni interessanti, più tecniche. Vorrei le varie Liberty City, San Andreas e Vice City in un unico gioco. Quindi chiedo: sarebbe possibile fare un gioco con tre vaste aree di gioco totalmente esplorabili? Tipo, che ne so, se nel gioco in questione prendo l'aereo e vado in un'altra città, questa viene caricata e l'altra immagazzinata? Sono incompetente, questo lo premetto. MeG@SiMoNe: Certo, è possibile, il motivo per cui non lo si fa è che costerebbe troppo e impiegherebbe troppo tempo. È già un gran lavoro progettarne una, di quelle città.

dal Forum di GAMESVILLAGE.IT

ARIA DI GUERRA

Tanti di noi lo aspettano, quindi è logico che tanti ne parlino, nel "Mondo Computer" di GamesVillage.it, chiaramente. Si tratta di *Shogun 2: Total War*, del quale sciaky così scrive nell'omonimo : Ho aperto questa discussione (visto che non ne vedo in giro) per parlare e descrivere i vari aspetti che ci attenderanno in questo nuovo capitolo della saga *Total War*. Ben fatto! RiccardoTheBeAst: Avevo visto dei video su Youtube, ma mi sono dimenticato di aprire un su Givvù. L'unica cosa che mi sta sulle scatole è la data d'inizio del gioco, che mi sembra piuttosto tarda. Voglio vedere dei macelli disumani! Andiamo bene...
Sentiamo se Alaric la prende con più calma: Avrei preferito nettamente un *Rome II*, però la maggiore caratterizzazione dei personaggi e della storia e gli assedi a stadi sono molto promettenti.

IN BREVE
Attenti: gli artifici che permettono di giocare in LAN con una sola copia del gioco sembrano innocui, ma sono illegali!

spesso prendono spunto dal cinema, dalla musica, dalla letteratura. Ma allora, perché gli editori non prendono la buona abitudine di inserire sempre, fra gli extra, anche stralci del "makin of", magari parti di livelli che alla fine sono stati tagliati e così via? Un po' come accade nei DVD, insomma, che sono quasi sempre farciti di tutto il materiale possibi e immaginabile. Che ne dici? Per sia un'idea buona e attuabile? Co tutto quello che sborsiamo per certi giochi, una sezione di extra corposa sarebbe più che gradita.

P

L'idea è buona ed è più che "attuabile": diciamo pure "già attuata"! Deduco che tu ti sia perso i contenuti extra dell'*Orange Box* o il delizioso commentario ingame dell'edizio speciale di *Monkey Island 2*... ed è un vero peccato, specie nel secondo caso, visto che non ricapiterà facilmente di immaginare Grossman, Schafer e Gilbert chiusi nella stessa stanza a parlare di Guybrush e LeChuck. Suppongo che, ove possibile, gli sviluppatori non perdano occasione di inserire de materiale extra, ma, a dispetto delle dimensioni ragguardevoli d moderni supporti ottici, a volte si arriva a riempire per un pelo il DVD di turno.

GMC SU facebook

GMC è anche su Facebook! La pagina "fan" ufficiale è:

"Giochi per il Mio Computer - Pagina Ufficiale"

Vi aspettiamo numerosi, fateci sentire il vostro supporto!

"Nei giochi, una sezione di extra corposa sarebbe più che gradita"

da Contaminazioni – Phil

impossibile l'ipotesi di un'edizione che ritorni a essere solo la nuda e pura rivista. Un saluto cordiale.

Gab

Caro Gab,
come avrai notato ho accorciato la tua lettera eliminando la parte relativa ai costi delle due edizioni della rivista, poiché, come ben saprai, hanno recentemente subito delle modifiche. Se vedessi in che condizioni sono ridotti i caporedattori quando escono da una riunione aziendale, capiresti bene che le strategie di mercato sono studiate a fondo e le decisioni da prendere sono tutt'altro che semplici. Non saprei bene dirti le motivazioni specifiche che si celano dietro l'attuale "assetto di vendita" di GMC, ma posso affermare con certezza che probabilmente sì, siamo ancora schiavi del supporto ottico, come dici tu. Ti sarai accorto che, per un breve periodo, il DVD allegato è stato trasformato in DVD virtuale: ecco, non hai idea delle mail di protesta che sono arrivate e me e al resto della redazione. Sono sicura che GMC possa contare su una schiera di affezionati che acquistano la rivista per i contenuti, ma parte degli acquirenti (nonché, i lettori occasionali) è attratta anche dal gioco allegato. Ed è per questo che, ogni mese, facciamo i salti mortali per accaparrarci i titoli più succulenti e proporli a voi lettori.

CONTAMINAZIONI

Cara Nemesis,
non è un mistero che i videogiochi

dal Forum di GAMESVILLAGE.IT

SON PROBLEMI

Dany_M ha aperto il "Aiuto! – Problema *Darksiders*" per risolvere una questione che lo assilla: Sono arrivato al capitolo Forca Ardente e, dopo qualche minuto che mi meno con i mostri di turno, ecco che il gioco si pianta. Si sente la musica, ma le immagini sono ferme, il pad a volte rimane con la vibrazione accesa e non ho modo di uscire, se non andando nel task manager a chiudere il processo del gioco. Ho provato a reinstallarlo, ad aggiornare i driver della VGA, a disabilitare la vibrazione del pad, a chiudere tutti i programmi in background, ma niente da fare. Il problema persiste. Anche cominciando una partita nuova, mi ricapita sempre in quel punto dell'avventura. Naturalmente, il gioco è aggiornato, perché scarica i file nuovi direttamente da Steam. Non so più che inventarmi. Avete qualche consiglio? Qualcuno ha avuto un problema analogo ed è riuscito a risolverlo? Forse tony89x: Devi scollegare il pad, o magari StracchinoLoStecchino: Prova ad avviarlo in modalità amministratore. Ma siamo ancora nel "forse", per dare a Dany_M una soluzione ci vogliono altre idee...

dal Forum di GAMESVILLAGE.IT

L'OGGETTO DEI DESIDERI

Joe Il Biondo ha "voglia di un gioco appassionante e lungo" e non ha perso tempo, aprendo subito un sul tema in "Mondo Computer": Dopo aver finito *Dead Rising 2* e *Mass Effect 2*, ho voglia di un gioco non troppo caro che mi appassioni. Ho già provato *Borderlands*, *Torchlight*, *UT 3*, *S.T.A.L.K.E.R. Call of Prypiat* (il peggiore della serie), ma non trovo la voglia di giocarli e li ho lasciati perdere... Mi consigliate qualcosa di abbastanza economico, decente visivamente e appassionante? *Dragon Age* mi intriga, ma ho paura di abbandonarlo come altri giochi del genere... Sei un tipo difficile, lo sai? Prova a dar retta a mostwanted: *The Witcher* l'hai giocato? Se la risposta è no, hai trovato il tuo prossimo gioco, oppure a Max power: A me *Bioshock* ha appassionato.

Redattori Per Gioco Medieval II: Total War

MEDIEVAL II, capitolo della premiata serie *Total War* uscito nel 2007 e sviluppato da quei geni di Creative Assembly, rappresenta un RTS come raramente se ne trovano.

Il gioco ci cala nel mezzo dei secoli bui, e permette di destreggiarsi nel lungo periodo di Storia compreso tra il 1080 e il 1530, scegliendo una tra le potenze dell'epoca e comandando gli eserciti in guerra nel sanguinoso mondo medievale. L'enorme mappa comprende tutta l'Europa e arriva fino al Nord Africa; dall'anno 1492 fa poi la sua comparsa il Nuovo Mondo, popolato da orde di Maya e Aztechi. La guerra, per fortuna, non è l'unica via percorribile, poiché anche la diplomazia sarà utile per i nostri scopi: stringere trattati, dichiarare tregue, dare la principessa in sposa al re della fazione nemica sono mosse che diventeranno presto essenziali per dominare il Mediterraneo e oltre. Una grossa innovazione è rappresentata dalla religione, che può decidere il destino di intere nazioni. Infatti, se musulmani dovremo rendere i nostri territori fedeli all'Islam, ma se cristiani saremo soggetti all'influenza del Papato, una fazione indipendente che, oltre a eleggere cardinali e vescovi, può affidarci missioni per aumentare la forza della Chiesa e ha diretto controllo su crociate, inquisizioni e scomuniche. Come tutti i giochi della

serie *Total War*, *Medieval II* si divide in due modalità differenti: la mappa strategica e lo scontro diretto. La prima è il cuore delle operazioni economiche e politiche e degli spostamenti militari, la seconda rappresenta il momento della pugna, quando due schieramenti si scontrano. Questo collaudato sistema funziona ancora alla perfezione e bastano pochi giorni per imparare a guidare la nostra fazione come un vero lord medievale. Le battaglie possono trasformarsi in epici scontri o massacri all'ultimo sangue: si può comandare un numero altissimo di unità, fino a migliaia; le truppe hanno un morale, e se le cose si metteranno male, per esempio con la morte del loro generale, potrebbero disertare fuggendo dal campo di battaglia. Dal punto di vista tattico, le battaglie sono molto profonde e richiedono una gestione intelligente di truppe di fanti, arcieri e cavalieri; gli scontri non si riducono mai a una semplice carica a testa bassa, e spesso l'esito delle battaglie è imprevedibile. Tecnicamente, *Medieval II* è arricchito da una grafica ancora bellissima nonostante gli anni: vedere gli eserciti muoversi è uno spettacolo per gli occhi e, spesso, si rimane incantati ad ammirare i soldatini darsele di santa ragione. L'atmosfera medievale è resa alla perfezione, tra assedi, tradimenti e rivolte. Nel 2008 è poi uscita l'espansione *Kingdoms*, che aggiunge quattro nuove campagne: quella americana, quella teutonica, della Britannia e delle Crociate. L'abbondanza di Mod di qualità, anche italiani, che approfondiscono ulteriormente l'esperienza di gioco completa la panoramica. In fin dei conti, *Medieval II* è un capolavoro. Siete pronti ad andare ancora una volta nella breccia? Deus vult!

Lord Sith

A dispetto del nome, *Medieval II: Total War* è il quarto capitolo della serie strategica *Total War*.

LE VOSTRE RECENSIONI

Vi piacerebbe che una vostra recensione venisse pubblicata nello spazio della Posta di Nemesis? Scrivete un testo della lunghezza massima di 3.000 caratteri e inviatelo all'indirizzo di posta **nemesis@sprea.it**

SPAZIO TIRANNO

Fra le tante lettere che ho ricevuto e a cui non sono riuscita a rispondere in queste pagine, alcune potrebbero essere pubblicate nei prossimi mesi – per il momento, mi accontento di salutare e ringraziare (in ordine alfabetico):

Adam
Billow
David Sebastian
Firy
Gianpaolo
Mat
Nicolò
ThePrey
Roberta Bravo
Rocco
Tron
Walter89

Enigmi intricati e boss di fine livello agguerriti sono il pane quotidiano del nostro Skulz. Se siete arenati in un punto del vostro gioco preferito, inviategli una lettera all'indirizzo: **Botta & Risposta, Giochi per il Mio Computer, Via Torino 51, 20063 Cernusco S/N (MI)** o una e-mail a **botta&risposta@sprea.it**

B&R botta & risposta

LA PAROLA A SKULZ

Sono tempi duri per gli appassionati di videogiochi. Non è che i titoli attuali stiano diventando più difficili. Il fatto, invece, è che molti giocatori stanno riscoprendo il passato e il passato è spesso fatto di avventure ostiche...

SHERLOCK HOLMES E IL RE DEI LADRI

B Carissimo Skulz, complimenti per la tua rubrica: è fantastica! Ti ho contattato per un gioco nel quale sono bloccato da un bel pezzo. Si tratta del recente *Sherlock Holmes e il Re dei Ladri*: sono nella Torre di Londra, nella Sala delle Armi e mi si chiede di risolvere un enigma nel quale devo cucire una rete da pesca. Il problema è che non devo passare due volte su uno stesso punto con l'ago. Mi potresti dare la soluzione, o divino Skulz?

Luther

R Ciao carissimo, l'enigma della rete non è tanto un problema di difficoltà, quanto di possibilità di trasmetterti le informazioni in maniera corretta e inequivocabile. Proviamo a utilizzare una tecnica in stile battaglia navale, in modo che a ogni nodo della rete che devi aggiustare corrisponda una combinazione di lettera e numero. Piazziamo le lettere in orizzontale (dalla A alla E) e i numeri in verticale (dall'1 al 4), partendo dal nodo in alto a sinistra del foro. In questo modo, la sequenza da eseguire con l'ago sarà: C1, B1, B2, A2, A3, B3, B4, C4, D4, D3, E3, E2, D2, D1, C1, C2, B2, B3, C3, C2, D2, D3, C3 e per finire ancora C4. In pratica, se applichi questa sequenza all'immagine della rete enigmatica che hai sul tuo monitor, puoi notare che si tratta di procedere in senso antiorario, partendo dall'alto e andando a stringere sempre più verso il centro del buco.

In *Sherlock Holmes e il Re dei Ladri* capita di dover tessere delle tele. E non sempre si tratta di tele investigative.

WANTED: WEAPONS OF FATE

B Ciao Skulz, sto giocando a *Wanted: Weapons of Fate* e devo dire che il gioco mi piace un sacco. O almeno, mi piace un sacco quel poco che sono riuscito a vedere, dato che mi s'incastra tutto durante il prologo/tutorial. Arrivo al punto in cui devo sparare ai corpi appesi, e lo faccio correttamente, poi mi viene detto di premere la barra spaziatrice, credo per nascondermi, ma qui non succede più nulla e il gioco si pianta! Per caso sai come posso fare a risolvere questo problema, e non mi dire di reinstallare il gioco, perché l'ho già fa[tto] un paio di volte.

Emanu[ele]

R Ciao Emanuele, ho provato a chiedere in giro e la soluzione che tutti mi hanno prospettato parecchio strana. Dando per scontat[o] che tu abbia installato correttamente [il] gioco e che il tuo PC sia in piena for[ma] (driver aggiornati della scheda video) suggerisco di impostare la risoluzion[e] video di *Wanted: Weapons of Fate* a un livello mostruoso, in modo che la fluidità sia del tutto compromessa. Fallo poco prima di arrivare al punto [in] cui devi premere spazio e subito do[po]

Linea diretta

D "Ciao Skulz, sto giocando a *Dragon Age: Origins* e mi trovo a Orzammar..." Bravo **Egidio**, vediamo cosa possiamo fare per te. "Sono andato prima da Lord Helmi e poi da Lady Dace per portare le missive, infine mi sono recato nel Distretto dei Diamanti. Ho scambiato quattro chiacchiere con tutti i personaggi presenti nella sala del concilio e uno di questi mi ha fatto capire che devo andare da Lord Harrowmont nella taverna di Tapster. Il fatto brutto è che qui il Lord in questione non c'è, e c'è solo Dulin. Chiaramente ho parlato con quest'ultimo, che mi ha detto di provare a sentire Bhelen... ma dov'è Bhelen? Sto diventando matto. Dammi una mano!" Manteniamo la calma, Egidio, che il tuo giro di nomi ha fatto uscire pazzo anche me. Voi, da casa, un suggerimento pronti via?

D "Mitico Skulz, ho deciso di rispolverare il primo capitolo di *Mafia* e sono arriva[to] a quello che credo essere l'epilogo de[lla] vicenda". Come si chiama il livello, car[o] **Matteo**? "Sono nel[la] missione intitolata La Morte dell'Arte"

La parola all'esperto Command & Conquer 3: Tiberium Wars

D Grandissimo Skulz,
sono bloccato in *Command & Conquer 3: Tiberium Wars* (quello con gli Scrin), nella missione Washinton D.C. dalla parte del Nod, visto che la GDI mi annienta prima di riuscire a completarla. Per favore, aiutami. Sinceri saluti.

Vittorio

R Caro Vittorio, aiutarti con *Command & Conquer 3: Tiberium Wars* è un vero piacere. La missione di Washinton D.C. chiude il primo atto della campagna dei Nod e ha come obiettivo primario la distruzione della base GDI. Mi concentrerò su questo, tralasciando gli obiettivi bonus per motivi di spazio. All'inizio delle operazioni sviluppa qualche manipolo di soldati Black Hand e mandali a ripulire gli edifici che si trovano di fronte alla tua base. Dopo essere entrato in controllo degli stabili, piazzaci dentro qualche squadra armata di missili. Non pensare assolutamente che queste forze bastino per resistere agli assalti della GDI, ma il loro sacrificio non sarà vano. Ti serviranno, infatti, per guadagnare tempo prezioso, utile a sviluppare un sistema di difesa degno di questo nome. Appena il tuo centro per le operazioni è bello che assemblato, costruisci alcune mini-torrette attorno alla base e piazza due cannoni laser a guardia della strada principale. In questo modo, non ci saranno veicoli nemici in grado di forzare il blocco e potrai concentrarti sullo sviluppo industriale, sostenuto dalla presenza in zona di una quantità di Tiberium che ti mette al riparo da qualunque crisi. Prima di procedere all'assalto finale, vai a distruggere i generatori che alimentano le torrette della GDI: si trovano sul limite orientale della mappa e possono essere messe fuori uso ricorrendo alla discrezione degli Shadow Team. Quanto al lieto epilogo, ti consiglio invece di non badare alla qualità delle truppe e di lasciare tutto in mano ai tuoi fanatici kamikaze. Crea una ventina di squadre e abbinale ad altrettanti veicoli lanciafiamme, poi scatena l'attacco senza badare troppo alle perdite, perché a questo punto della partita la tua potenza industriale sarà tale, da permetterti di rimpiazzare senza patemi i defunti. Procedi verso il versante orientale con le tue forze, incendiando e distruggendo tutto ciò che trovi e prenditi cura della base GDI con la dovuta ferocia!

averlo superato torna alla normalità. Così dovrebbe funzionare. Strano ma vero!

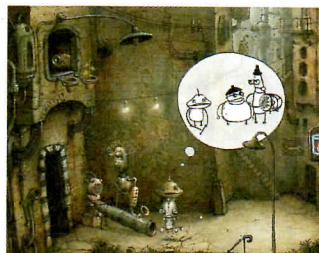
MACHINARIUM

B Ciao Skulz,
sono certa che questo gioco non lo conosci proprio, perché ormai ti leggo da tanti anni e conosco le tue preferenze: piombo, morti ammazzati, eccetera... Ma io provo comunque a coinvolgerti nella mia passione per le avventure e ti sottopongo il mio problema con *Machinarium*, un videogioco che non si può certo ritenere famoso. Ho superato senza particolari problemi i primo livelli, ma ora che mi trovo chiusa in una prigione non so più che fare? Riesci forse ad aiutarmi tu? Ti saluto e ti ringrazio, comunque vada.

Elena

R Ciao Elena, guai a sottovalutare Skulz, il quale quando non sa, volentieri si informa. E la sua rete d'informatori è mostruosa! Ti dico anche che *Machinarium* un pochino lo conosco: non l'ho portato a termine, ma un paio di capitoli me li sono giocati volentieri. Quello della prigione lo gioco per te: parla con il tuo compagno di cella in modo da scoprire che desidera una sigaretta. Tu non ce l'hai, ma sai sempre come arrangiarti. E infatti... raccogli l'erbetta che sbuca dal tubo e, già che sei da quelle parti, fai fare un paio di giri all'elica che si trova sopra il condotto per romperla e farla cadere a terra. Mettila da parte nell'inventario e vai a prendere un pezzetto di carta igienica, poi avvicina l'erba raccolta poco prima alla lampada per farla essiccare. Ora disponi il "tabacco" sulla "cartina" e prepara il regalo per il tuo compagno. In cambio di tanta grazia, riceverai il suo braccio, che dovrai infilare nel foro lungo la parete di sinistra per andare a dare un'occhiata nella cella adiacente e, da qui, raggiungere un mobile. Scuoti quest'ultimo in modo da far cadere la scopa, e raccoglila. A questo punto, non ti rimane che combinare l'elica presente nel tuo inventario con la scopa, in modo da creare un attrezzo di fortuna, più che sufficiente per sollevare il tombino che si trova sul pavimento nella tua cella. Calati nel buco e... buon proseguimento.

GIOCHI COMPUTER

Le battaglie di *C&C 3: Tiberium Wars* non ammettono distrazioni, ma i suggerimenti degli esperti, quelli sì!

Un'avventura con i fiocchi quella proposta da *Machinarium*, che metterà a dura prova le vostre meningi.

Quesiti dal passato Unreal

D Caro Skulz,
so di suscitare la tua ilarità venendoti a chiedere dei trucchi per... *Unreal*. Sì, proprio per il vecchissimo *Unreal*. Da ragazzo, prima dell'epoca a Banda Larga, mi divertivo un po' a giocare con il computer, ma poi, tra la famiglia e il lavoro, ho abbandonato questo mio passatempo. Ora, sotto la spinta di mio figlio, ho rispolverato dal garage un vecchio PC con Windows 98 e ho provato a giocare a *Unreal*. Solo che non sono più capace e il mio piccolo è "troppo piccolo" per aiutarmi. Quindi chiedo il tuo sostegno, magari con dei trucchi.

Pasquale

R Ciao Pasquale, lungi da me l'idea di scompisciarmi dalle risate per il tuo ritorno di fiamma. Anzi, devo dire che ti sei pure scelto un signor titolo. Vedrai che ricascherai presto nel vortice dei videogiochi e, a quel punto, un PC con Windows 98 non ti basterà più. Ma bando alle ciance: avvia *Unreal* e premi il tasto **Tab** per aprire la console di comando, dove puoi inserire i codici che ti vado subito a elencare. Con **allammo** fai il pieno di munizioni, con **fly** e **ghost** sei in grado di volare e di passare attraverso le pareti, con **invisible** diventi invisibile e con **killpawns** ti puoi sbarazzare all'istante di tutti i nemici presenti nel livello. Infine, c'è il preferito di tutti i videogiocatori: il **god** per l'invincibilità!

Ok, ci siamo, spara! "Sono alle prese con Sam, ma non riesco ad ammazzarlo in alcun modo, perché ogni volta che mi avvicino per spararglі lui si sposta rapidamente. Non è che qualcuno mi spiega come fare?".
Sono passati tanti anni da quel momento per me, ma magari non per tutti.

D "Ciao Skulz," Ciao **Federico**, "Sto giocando al fantastico *Batman: Arkham Asylum* e mi trovo costretto a ricorrere al tuo aiuto". Non c'è problema alcuno, caro lettore, ma mi scuserai se per motivi di spazio la tua lettera è stata deviata nella sezione Linea Diretta. Tanto, guarda, qui trovi a rispondere della gente che spesso è più brava di me! Ma dicci in quale posto si è andato a impantanare il tuo pipistrello. "Sono arrivato alla sezione dei Giardini Botanici e devo seguire le tracce di Harley Quinn. Il problema è che, una volta entrato nella gigantesca serra, devo vedermela con un gruppo di scagnozzi parecchio agguerriti e muoio ogni volta. Ho provato con diverse tattiche, tipo l'assalto furibondo e, all'opposto, la discrezione slealtà, ma non c'è nulla da fare: Batman muore". Secondo me sei nel punto più difficile del gioco, parlando di azione di combattimento. Ho impiegato diversi tentativi per uscirne vivo e, in tutta sincerità, non mi ricordo neppure come ho fatto. È un grande privilegio, quindi, delegare la risposta a qualcuno che di *Batman: Arkham Asylum* ne sa più di me.

SCOOP
prima occhiata

RIFT

Un mondo sotto assedio, in questo promettente MMORPG.

- **SVILUPPATORE** Trion Worlds
- **GENERE** MMORPG
- **CASA** Trion Worlds
- **INTERNET** www.riftgame.com

A OGNUNO IL SUO SOUL

Durante la creazione del personaggio è possibile scegliere fra quattro calling, ovvero tra classici archetipi come mago o guerriero. Una volta in gioco, però, il sistema si mostrerà in tu la sua complessità: 8 soul (classi) per ogni calling, e ad alti live ogni personaggio può impararne ben tre. I soul progrediscon sbloccando ulteriori possibilità e tratti in cui spendere i soul p guadagnati con l'aumentare dei livelli. Ciò si traduce in una ge delle abilità piuttosto profonda, una sorta di gioco nel gioco c sicuramente attirerà l'attenzione di molti appassionati.

RIFT RISVEGLIERÀ IL VOSTRO SPIRITO D'AVVENTURA PERCHÉ:

- Promette un mondo dinamico, sempre sotto assedio.
- Offrirà un sistema di classi profondo e complesso.
- Premierà l'esplorazione, alla ricerca di rift e nemici.
- Accontenterà sia i fan del PvE, sia quelli del PvP.

UNO degli elementi chiave nell'evoluzione del genere MMORPG è la dinamicità. *World of Warcraft*, introducendo il phasing, che cambia il mondo attorno al giocatore in tempo reale, ha sposato questa filosofia, e molti dei titoli in arrivo nei prossimi mesi (primo fra tutti *Guild Wars 2*) dichiarano di voler porre un'attenzione particolare verso tale aspetto.

RIFT, sviluppato da Trion Worlds, non si limita a questo, ma basa la sua intera essenza sul concetto della dinamicità, promettendo di offrire un'esperienza in costante "movimento". Come? Grazie ai rift, sorta di spaccature, portali che introducono modifiche a flora e fauna delle zone colpite, minacciando i giocatori che dovranno difendersi da invasioni poco amichevoli. Si potrebbe fare un paragone con le missioni pubbliche di *Warhammer Online*, di cui i rift sono probabilmente la versione più evoluta, mobile, e dagli effetti decisamente più incisivi.

Naturalmente, questo non è l'unico asso nella manica di *RIFT*, che ha tutte le intenzioni di innovare il genere senza stravolgerlo, esperimento non proprio riuscito ad altri titoli relativamente recenti. I giocatori sono divisi in due fazioni, Guardians e Defiant, tra le cui file si possono contare sei razze diverse, tre per ciascun lato – tutto piuttosto standard, da questo punto di vista. L'intenzione degli sviluppatori è quella di introdurre dinamicità

"*RIFT* BASA LA SUA INTERA ESSENZA SUL CONCETTO DELLA DINAMICITÀ"

anche nel sistema di classi, che pone le proprie fondamenta su quattro archetipi di base, i classici warrior, cleric, rogue e mage, suddivisi a loro volta in numerose classi in cui specializzarsi. Utilizzando un sistema che ricorda vagamente i talenti apprezzabili in giochi come *WoW* e *Age of Conan*, *RIFT* dà la possibilità di spendere dei cosiddetti soul point per scegliere la direzione verso cui far evolvere il proprio personaggio, che una volta giunto ad alti livelli potrà utilizzare tre diversi rami (soul), ovvero specializzarsi in ruoli diversi per la gioia di chi ama varietà e profondità.

A supportare queste meccaniche c'è un articolato sistema di quest (missioni), oltre a un comparto grafico caratterizzato da un ottimo livello di dettaglio e da animazioni che ci hanno colpito favorevolmente, e alla possibilità di combattere contro altri giocatori, in modalità PvP ancora non approfondite dagli sviluppatori, ma che saranno basate sul conflitto in corso fra le due fazioni esistenti, offrendo battaglie in campo aperto e in scenari dedicati.

L'attesa generata da *RIFT* è cresciuta molto durante gli ultimi mesi, e nel momento in cui scriviamo Trion Worlds sta organizzando eventi che permettono a chi entra in possesso di chiavi per la Beta di partecipare a varie fasi di test. Non resta che attendere: le porte del mondo di Telara rimarranno chiuse ancora per un po'. GIOCHI COMPUTER

Il mondo di Telara è tutt'altro che ospitale.

Il comparto grafico non lesina sui dettagli, offrendo panorami accattivanti.

Il sistema di classi promette di far felici i giocatori che apprezzano la profondità.

I rift modificheranno le aree colpite, aprendo le porte a nemici da respingere.

DATA DI USCITA 2011

PROFESSIONE SVILUPPATORI

- **Nome:** Trion Worlds
- **Provenienza:** Redwood City, California
- **Inizio carriera:** 2006
- **Storia:** Trion Worlds è una casa di sviluppo americana che sta attualmente lavorando a ben tre progetti relativi ad altrettanti giochi online.
- **Li conosciamo per:** *RIFT* è uno dei loro progetti, insieme ad *End of Nations* e un altro MMOG d'azione; tutti titoli ancora in via di sviluppo.

ATTENDERE PREGO!
Potrete appostarvi vicino a un rift nel 2011, in una data ancora da definire.

I migliori VIDEOGIOCHI con la tua rivista preferita

GMC 160 – Ottobre 2009
Uno dei più emozionanti FPS ambientati nella Seconda Guerra Mondiale!
MEDAL OF HONOR AIRBORNE

GMC 161 – Novembre 2009
Uno degli sparatutto tattici più riusciti di sempre!
RAINBOW SIX VEGAS 2

GMC 162 – Dicembre 2009
Decidi i destini dell'universo al comando di immense flotte spaziali!
SINS OF A SOLAR EMPIRE

GMC 163 – Natale 2009
Sconfiggi il Male che si annida in Central Park!
ALONE IN THE DARK

GMC 164 – Gennaio 2010
Riporta la pace in un mondo fantasy sull'orlo della distruzione!
KING'S BOUNTY THE LEGEND

GMC 165 – Febbraio 2010
Dai la caccia al male e annientalo, nel gioco concepito dal genio dell'horror Clive Barker!
CLIVE BARKER'S JERICHO

GMC 166 – Marzo 2010
Comanda un esercito pronto a combattere per il destino del mondo!
CODENAME: PANZERS COLD WAR

GMC 167 – Aprile 2010
Arruolati nelle forze speciali scontrati con la terribile potenza dell'oscura Alma e sconfiggi la tua P.A.U.R.A!
F.E.A.R. 2 PROJECT ORIGIN

GMC 168 – Maggio 2010
Comanda la tua squadra al centro di un'esperienza di combattimento estremamente realistica!
ARMA: ARMED ASSAULT

GMC 169 – Giugno 2010
Un gioco di ruolo d'azione epocale: salva la galassia, al comando della tua squadra d'élite!
MASS EFFECT

GMC 170 – Luglio 2010
Diventa il nuovo campione delle adrenaliniche corse su strada!
NEED FOR SPEED PROSTREET

GMC 171 – Agosto 2010
Lo sparatutto mozzafiato in cui puoi curvare la traiettoria dei proiettili!
WANTED: WEAPONS OF FATE

Avete smaltito il panettone, lo spumante e i bagordi natalizi? Lo sapete, vero, che correre in *Assassin's Creed II* fa dimagrire solo Ezio, e non voi? In ogni caso, il 2011 si preannuncia ricco di occasioni per fare moto: dalla scrivania del PC al vostro negozio di fiducia. Se usate Steam, siete spacc... andate dal dietologo!

A cura di Fabio Bortol

Avventura

RITORNO AL FUTURO

Grande Giove! La Delorean ci ha riportato negli Anni '80.

GALLERY

TELLTALE Games ha riportato in auge le avventure grafiche, rispolverando miti come Guybrush Threepwood e Sam & Max, e si è confermata come una delle più solide realtà dei videogiochi a episodi.

Questi studi, infatti, hanno regalato ai loro fan contenuti di estrema qualità, fedeli allo spirito dei vecchi capolavori cui si ispirano. Ed è proprio di fedeltà alle antiche glorie che parliamo oggi, perché Telltale ha annunciato un gioco dedicato a "Ritorno al Futuro", che a partire da questi giorni verrà pubblicato in cinque episodi. Non si tratta di un semplice remake di uno dei tre film che hanno popolato l'infanzia dei trentenni di oggi, bensì di una storia tutta nuova, che vedrà il giovane Marty avventurarsi nel 1931, nel tentativo di salvare Doc, intrappolato in qualche misterioso guaio da viaggiatore del tempo.

Il primissimo trailer inizia con l'ordinanza della banca di vendere lo studio e gli averi del geniale inventore, sparito da mesi, e con Marty che discute con il padre di come sia impossibile che il suo anziano amico si sia completamente volatilizzato. Marty decide, quindi, di intrufolarsi nel laboratorio e, proprio mentre curiosa in cerca di indizi sulla scomparsa, la Delorean appare in cortile, con una data già impostata. Per il momento non ci è dato sapere di più, ma non possiamo negare che la visione del trailer ha fatto leva con grande classe sulla nostalgia, anche perché Telltale sembra avere azzeccato alla grande la direzione artistica. La grafica è stilizzata e usa lo stesso motore delle altre avventure Telltale, ma il risultato è incredibilme fedele ai film che abbiamo tanto amato, anche grazie al cast di attori (che affiancherà le voci originali ad alcune new entry). Fa sempre un po paura quando qualcuno si mette a giocherellare con i nostri ricordi più cari, ma dopo aver visto l'ottimo lavoro svolto con *Monkey Island*, non possiamo fare altro che augurare buona fortuna a Telltale. Grande Giove!

Lo stile grafico è da cartone animato, ma lo spirito è lo stesso dei film.

"Telltale sembra avere azzeccato alla grande la direzione artistica"

Ci piace il tocco di Telltale: poche chiacchiere, e tanti fatti. L'uscita del primo episodio è imminente!

Data di uscita: a episodi
Internet: www.telltalegames.com/bt

Sparatutto/Gioco di ruolo

WARHAMMER 40K: SPACE MARINE

Un'immagine per immortalare l'ultraviolenza degli Space Marine.

L'universo di "Warhammer 40K" non è mai stato una robetta per donnicciole, e questa nuova immagine di *Space Marine* ne è l'ennesima conferma.

Il gioco, per chi si fosse perso i primi annunci, è uno sparatutto in terza persona con elementi da GdR, che ci calerà nei metallici panni del capitano Titus, ultima speranza dell'umanità nella lotta contro gli Orki, che hanno invaso il pianeta. La trama, stando agli sviluppatori di Relic Entertainment, sarà più approfondita di quella degli ultimi giochi dedicati a "Warhammer", e sarà arricchita da scene d'intermezzo di qualità cinematografica. Quel che possiamo vedere, per ora, è che l'ingrediente principale della serie non manca: il sangue scorre a fiumi, e l'esagerazione delle armi e delle corazze è un vero e proprio tripudio di testosterone futuristico. Del resto, buona parte dei marine spaziali dei giochi odierni s'ispirano proprio agli esoscheletri potenziati degli Space Marine di "40K"... in ogni caso, Relic ha per le mani un gioco dal potenziale esplosivo, specie per i fan della serie.

Sangue, violenza, e armature pesanti. Warhammer non tradisce mai!

Data di uscita: fine 2011
Internet: www.spacemarine.com

Gioco di ruolo/Azione

DEUS EX: HUMAN REVOLUTION

Uno sguardo "virale" alla tecnologia del futuro.

Di solito, nella rubrica delle news, non diamo spazio a iniziative pubblicitarie e a siti virali, studiati per far montare l'hype intorno a un gioco.

Questa volta, però, siamo pronti a fare un'eccezione in nome dell'estetica. Il sito virale di *Deus Ex: Human Revolution* è una piccola opera d'arte, e la dice lunga sulla direzione artistica di Eidos Montreal. Si tratta di un finto sito dedicato alla Sarif Industries, la corporazione che produce gli impianti cibernetici del mondo di *Deus Ex*. Navigando nel sito è possibile visualizzare i vari impianti, che oltre a essere descritti nel dettaglio sono visualizzati con dei render che manderanno in brodo di giuggiole tutti gli appassionati di fantascienza. Siamo caduti vittima di un sito virale? Un po' sì, ma visitatelo, e ci perdonerete.

Ecco uno dei progetti sbloccabili sul sito. Il livello di dettaglio delle descrizioni è un gradevole sfizio.

Data di uscita: Marzo
Internet: www.sarifindustries.com

USCIRÀ

QUANDO SARÀ PRONTO

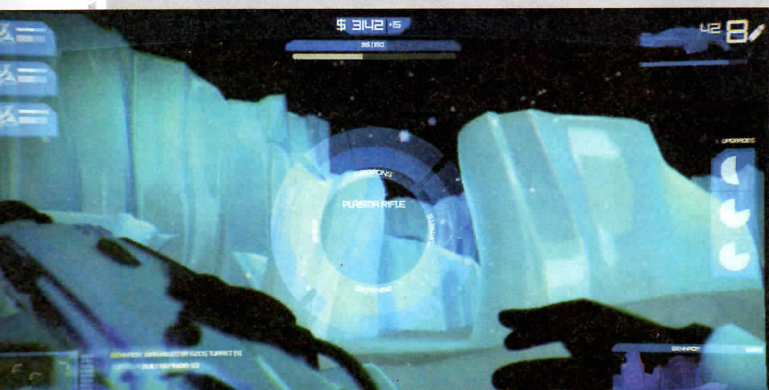
Ecco i migliori giochi in via di sviluppo, ma quando li vedremo?

Legenda: Nuova Entrata ● è abbastanza probabile ● Ma ne siamo proprio certi? ● Non ci scommetteremmo

TITOLO	CASA	DATA DI USCITA	
Age of Empires Online	Microsoft	2011	● (verde)
Assassin's Creed: Brotherhood	Ubisoft	Febbraio	● (arancione)
Batman: Arkham City	Warner Interactive	Autunno 2011	● (verde)
BioShock Infinite	2K Games	2012	● (rosso)
Brink	Bethesda	Autunno	● (arancione)
Bulletstorm	EA	Febbraio	● (verde)
Crysis 2	EA	25 Marzo	● (verde)
Dark Spore	EA	Febbraio 2011	● (arancione)
Dead Space 2	EA	Fine Gennaio	● (verde)
Deus Ex: Human Revolution	Eidos	Marzo	● (arancione)
Diablo III	Activision Blizzard	2011	● (arancione)
DiRT 3	Codemasters	2011	● (arancione)
Dragon Age II	EA	Marzo 2011	● (verde)
Duke Nukem Forever	Take Two	Metà 2011	● (arancione)
Dungeon Siege III (Nuova Entrata)	Square Enix	Metà 2011	● (arancione)
F.3.A.R.	Warner Interactive	2011	● (verde)
Fable III	Microsoft	2011	● (arancione)
Ghost Recon: Future Soldier	Ubisoft	2011	● (arancione)
Guild Wars 2	NCsoft	2011	● (verde)
Half-Life 2: Episode 3	Valve	2011	● (rosso)
Homefront	THQ	Marzo	● (verde)
Hunted: The Demon's Forge	Bethesda	Inizio 2011	● (arancione)
Il Signore degli Anelli: La Guerra del Nord	Warner	2011	● (arancione)
Max Payne 3	Take Two	2011	● (rosso)
Might & Magic: Heroes VI	Ubisoft	2011	● (arancione)
Operation Flashpoint: Red River	Codemasters	2011	● (arancione)
Rage	EA	2011	● (arancione)
Shift 2: Unleashed	EA	2011	● (verde)
Shogun 2: Total War	Sega	2011	● (verde)
Spec Ops: The Line	2K Games	2011	● (arancione)
Star Wars The Old Republic	EA	2011	● (verde)
Super Street Fighter IV	Capcom	2010	● (arancione)
The Sims: Medieval	EA	2011	● (arancione)
The Witcher 2	Namco Bandai	Metà 2011	● (arancione)
Test Drive Unlimited 2	Namco Bandai	2011	● (verde)
Tomb Raider (Nuova Entrata)	Square Enix	2012	● (rosso)
True Crime Hong Kong	Activision Blizzard	2011	● (verde)
Warhammer 40.000: Dark Millennium Online	THQ	2012	● (arancione)
Warhammer 40.000: Space Marine	THQ	Fine 2011	● (arancione)
XCOM	2K Games	2011	● (rosso)

RTS/FPS

WARSOUP

Una zuppa di generi dal gusto bellicoso.

Un incrocio tra *Halo* e *StarCraft* dal grande potenziale: non ci stupiremmo se questo studio indie finisse nella campagna acquisti di qualche realtà più grande, come Valve.

Gli sviluppatori di Moon Studios l'hanno definito un incrocio tra *Halo* e *StarCraft*, nonché un punto d'incontro tra la strategia in tempo reale e gli sparatutto in soggettiva.

Avremo a che fare con risorse da gestire e investire in costruzioni e potenziamenti, ma al tempo stesso combatteremo in prima persona contro i nemici, con un sistema regolato dalle classiche convenzioni degli FPS, ma con l'aggiunta di un sistema a classi, che permetterà di potenziare il nostro eroe in base all'andamento della partita. Lo stile adottato è minimale, un po' per la natura "indie" del progetto, e un po' per l'esigenza di creare un paesaggio leggibile e immediato, che non complichi ulteriormente le cose. Detto così, può sembrare un po' troppo cervellotico, ma i primi trailer promettono bene. È un bel periodo per i videogiochi indipendenti, e giochi come *Warsoup* non sono altro che il segno di un futuro interessante per il mondo di mouse e tastiera, da sempre più aperto e accessibile ai nuovi sviluppatori.

Data di uscita: 2011
Internet: www.warsoup.com

Azione

TOMB RAIDER

Un nuovo inizio per Lara Croft.

Dimenticate la Lara Croft che conoscete, e date anche un bel colpo di spugna sui vari *Tomb Raider* degli ultimi anni.

La nuova Lara è più giovane, inesperta, e a quanto pare anche sporca di fango.

Crystal Dynamics ha annunciato un radicale riavvio della serie, che reimmaginerà il personaggio di Lara e rivoluzionerà il tradizionale stile di gioco cui siamo abituati sin dalle sue prime avventure. Tanto per cominciare, Lara avrà 21 anni e si troverà ad affrontare un'avventura centrata sulla sopravvivenza in un ambiente ostile, che stando agli sviluppatori sarà esplorabile in totale libertà, senza binari predefiniti. Ci sarà un sistema di sparatorie paragonabile allo standard dei moderni sparatutto in terza persona, e la nostra bella potrà andare in contro a morti ben più cruente di quelle cui siamo avvezzi. Le abilità di Lara si evolveranno mano a mano che troverà oggetti da convertire in accessori, e per non morire di fame sarà necessario approntare dei campi e procurarsi da mangiare. Una follia? Probabilmente, ma dopo secoli di titoli simili tra loro siamo felici all'idea di provare un nuovo tipo di formula.

Data di uscita: 2012
Internet: www.tombraider.com

MMORPG

EVERQUEST 2

La risposta di SOE a Cataclysm?

Il presidente di Sony Online Entertainment, John Smedley, ha rivelato i suoi potenziali piani per un ritorno in grande stile di *EverQuest 2*, con un'espansione aggressiva proprio come il *Cataclysm* di *World of Warcraft*.

EverQuest 2 non è mai morto, ma contrastare *WoW* non è un'impresa da poco.

Stando ai dati rivelati da Smedley, l'utenza di *EverQuest 2*, dopo un calo iniziale, è rimasta sostanzialmente stabile durante questi cinque anni di *WoW*. Un risultato notevole, considerando lo strapotere di Blizzard, ma non soddisfacente: per questo, SOE sta considerando (o forse già lavorando a) un'espansione che riporti un po' di interesse nel suo mondo online, trasformando la stabilità in crescita. Può sembrare un'assurdità, m[a] considerando la resistenza di *EverQue[st]* e la passione dello zoccolo duro dei fan, una simile mossa potrebbe rivela[rsi] più che sensata.

Internet: www.everquest2.com

FPS
WARFACE

La nuova impresa di Crytek, solo su PC e free-to-play.

Molti sviluppatori stanno scommettendo sui modelli gratuiti (free-to-play), già molto affermati nei mercati orientali.

Gli studi di Crytek sono al lavoro su uno sparatutto interamente online, centrato sul multiplayer competitivo e cooperativo, e basato su una formula gratuita (free-to-play), in tutto e per tutto simile a quella dei MMOG tanto popolari in Corea e in Asia.

I mercati orientali, del resto, saranno l'obiettivo principale di *Warface*, come ha affermato lo stesso Cevat Yerli, presidente di Crytek, che vede nel titolo il primo potenziale successo dei suoi nuovi studi di Seoul. Il gioco sarà ambientato in un futuro prossimo, e si muoverà grazie al CryENGINE 3 *Warface*, che garantirà l'alta qualità cui Crytek ha abituato i giocatori del mondo PC. Le prime immagini ci sembrano decisamente occidentali, e lasciano sperare che questo nuovo progetto si riveli appetibile anche per i palati europei e statunitensi.

Data di uscita: 2011
Internet: http://crytek.com/games/warface

MMORPG
PIRATES OF THE BURNING SEA

Il mondo online dei pirati diventa gratuito.

Un altro MMORPG, dopo anni d'incertezze, abbandona gli abbonamenti mensili in favore di una formula free-to-play, che punta sulla vendita di piccoli contenuti di gioco attraverso microtransazioni monetarie, permettendo però di giocare gratuitamente, senza costi fissi.

Parliamo di *Pirates of the Burning Sea*, un mondo piratesco ambientato nel XVIII secolo, nel quale i giocatori possono schierarsi con gli imperi coloniali o con i corsari di turno. Se non lo avete mai provato e vi incuriosisce, dunque, scaricate il gioco gratuitamente, e testatelo in lungo e in largo. Se vi conquisterà, potrete ottenere un account premium (con più navi, bonus all'esperienza e contenuti aggiuntivi) per la cifra di 14,99 dollari al mese. Chi si abbona per più di un mese otterrà ulteriori privilegi, proprio come gli utenti che giocavano prima del passaggio alla formula gratuita.

Data di uscita: disponibile
Internet: www.burningsea.com

Con tutti questi MMORPG che passano al free-to-play, gli abbonamenti stanno diventando quasi un monopolio di *WoW*.

PILLOLE

DIABLO III
Una fuga di notizie ha fatto emergere un documento secondo il quale *Diablo III* uscirà alla fine del 2011, insieme alla nuova campagna di *StarCraft 2*. Una notizia da prendere con le molle, chiaramente, ma la speranza è l'ultima a morire.

BEJEWELED 3
Il nuovo cimitero del tempo di PopCap è finalmente arrivato, e sta già riscuotendo successi in lungo e in largo tra gli appassionati di puzzle game. La formula è sempre la stessa, ma le nuove modalità, in perfetto stile PopCap, danno assuefazione.

UN NUOVO BOND
Voci non confermate riportano il progetto di un nuovo gioco dedicato a James Bond, sviluppato da Raven Software. Lo scenario è verosimile, ma al momento la notizia rimane nel limbo della non ufficialità. Speriamo che chi di dovere la

PILLOLE

confermi (o la smentisca) al più presto.

RUSH SU STEAM
Two Tribes, studio di sviluppo indipendente, ha pubblicato su Steam il suo *Rush*, un puzzle game dal look minimale e raffinato, disponibile per poco più di 4 euro. Come vedete, la scena "indie" guadagna spazio di mese in mese, anche grazie a piattaforme come Steam.

VOCI DI CORRIDOIO
TITAN NEL 2014?
Stando a una fuga di notizie avvenuta in Blizzard, in seguito alla quale sono trapelati documenti con le date di uscita del colosso di *WoW* da qui ai prossimi anni, il 2014 vedrà l'arrivo del nuovo MMORPG, dal nome in codice *Titan*. Non esistono conferme ufficiali, ma il fatto che Blizzard stia indagando sui responsabili della falla informativa ci lascia sperare che un fondo di verità ci sia. Wikileaks e Julian Assange non c'entrano!

Simulazione di guida

SHIFT 2: UNLEASHED

La furia di EA si scatena con nuove immagini.

Come al solito, i fan delle quattro ruote avranno pane per i loro denti, grazie alle fedele riproduzione delle vetture (anche all'interno!).

Gli effetti di luce sono forse un po' esagerati, ma belli da vedere.

Ne abbiamo parlato sullo scorso numero di GMC, ma Electronic Arts ha pubblicato nuove immagini di *Shift 2: Unleashed*, lo spin-off di *Need for Speed* sviluppato da Slightly Mad Studios, nonché il seguito ufficiale del primo *Shift*.
I nuovi scatti non mostrano la funzione più importante del gioco, ossia la visuale dal casco, ma ci lasciano ammirare la grafica, basata su una nuova versione del motore dello scorso gioco. Abbiamo già provato *Shift 2*, e constatando come fosse pulito a distanza di così tanti mesi dall'uscita, miglioramenti grafici come quelli evidenziati dalle immagini ci sembrano decisame[nte] credibili. E anzi, devono esserci, perché la concorrenza del 2011 preannuncia molto agguerrita, s[...] con *DiRT 3* in arrivo.

Data di uscita: 2011
Internet: www.needforspeed.com/game/shift-2-unleashed

Simulazione di guida

RACEROOM

Un gioco gratuito dai piloti di SimBin.

SimBin ha pubblicato *RaceRoom*, una simulazione di guida che per il momento si limita a riprodurre il tracciato di Hockenheim e due auto (una Chevrolet Camaro e una monoposto inventata).

Troppo poco? No, perché si tratta di una Beta, scaricabile dal sito ufficiale e giocabile gratuitamente. Il download, di circa 1 GB, è un vero e proprio must per chiunque sia appassionato alle simulazioni di guida: nonostante parte del talento sia migrato in Slightly Mad Studios, gli studi di SimBin vantano un'esperienza incredibile nel settore, e da sempre propongono titoli validi e altamente realistici. Chiaramente stiamo parlando di una Beta, quindi di una versione imperfetta e piena di bug, ma un giretto in macchina gratis non si rifiuta mai, no?

Data di uscita: disponibile
Internet: www.raceroom.net

SimBin ci regala una Beta gratuita, con una pista e due auto.

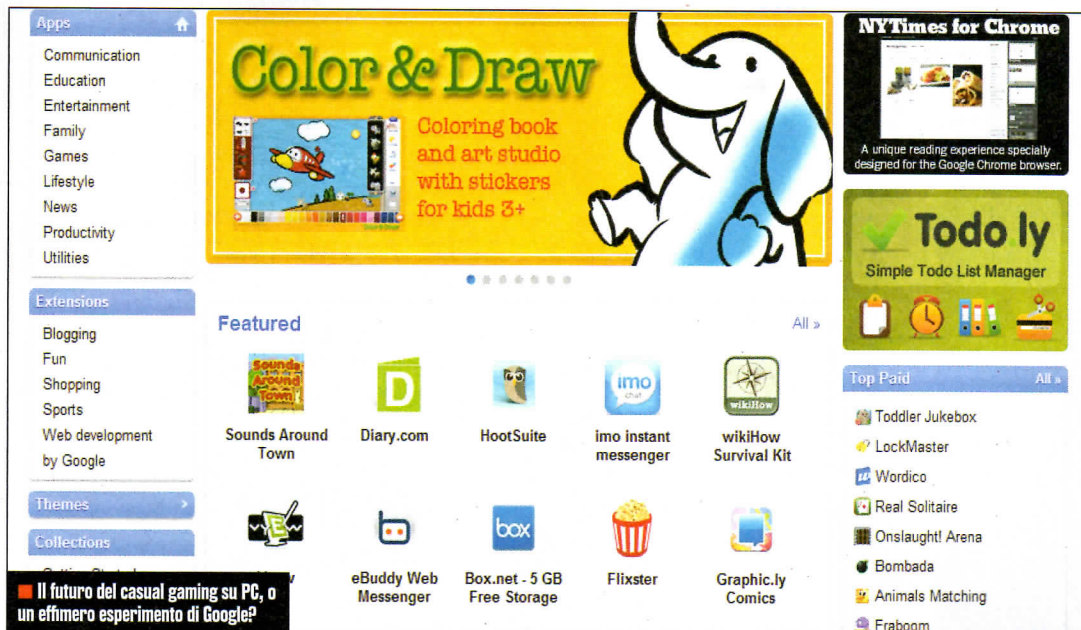
Varie

CHROME WEB STORE

Una nuova realtà targata Google apre i battenti.

Dopo svariati comunicati stampa nei mesi passati, Google ha ufficialmente lanciato il Chrome Web Store. Si tratta di un portale integrato nel browser di google (Chrome, per l'appunto), e marca l'ingresso delle app nel mondo dei PC.

Molte delle applicazioni disponibili al lancio sono videogiochi, che già ora vedono il supporto di nomi come Electronic Arts. L'avvento degli smartphone ha reso le app e i piccoli giochi casual uno dei mercati più redditizi dell'informatica, quindi c'è da scommettere che il Chrome Web Store sarà solo il primo di una serie di altri servizi che cercheranno di affermarsi come punto di riferimento delle app su PC. Nel frattempo, osserviamo la risposta del pubblico e la gestione di Google.

Il futuro del casual gaming su PC, o un effimero esperimento di Google?

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

CONTEST G DATA TOTALCARE 2011

Giochi per il Mio Computer in collaborazione con G Data indice un Contest a prova di attacco informatico!

G Data TotalCare è una completa suite che fornisce una protezione totale al PC. Dando sfogo alla vostra creatività, potrete ricevere a casa il pacchetto completo G Data TotalCare 2011, per prevenire ogni aggressione dai virus informatici e navigare sicuri!

Come partecipare

Quello che vi chiediamo è molto semplice:
ideate il nome del virus del nuovo millennio.
La cosa importante è che sia un nome originale e che renda l'idea del suo scopo. Siete liberi di corredare il nome del virus con una breve descrizione.

Inviate il tutto all'indirizzo:

contest.blog.gmc@sprea.it

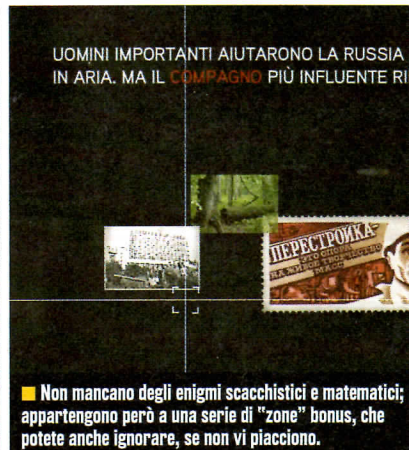
La redazione di GMC sceglierà, a proprio insindacabile giudizio, le 10 definizioni più brillanti, premiandone gli autori.
È consentito l'invio di un solo nome/descrizione; in caso contrario, verrà preso in considerazione il primo pervenuto.

Le vostre idee vanno inviate solo via e-mail a contest.blog.gmc@sprea.it entro e non oltre la mezzanotte del 28 gennaio 2011

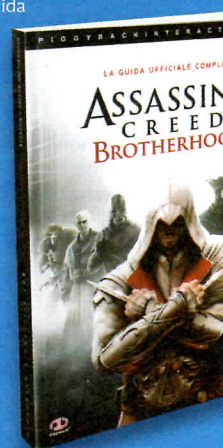
ISTANTANEA SU: *ASSASSIN'S CREED BROTHERHOOD*

- **Casa:** Ubisoft
- **Sviluppatore:** Ubisoft Montreal
- **Genere:** Azione
- **Requisiti di sistema:** CPU 2,4 GHz, 2 GB di RAM, scheda 3D da 256 MB
- **Internet:** http://assassinscreed.it.ubi.com/brotherhood/
- **Nei Negozi:** Febbraio 2011
- **Perché aspettarlo:** Dopo un avvio incerto, la saga di *Assassin's Creed* è decollata alla grande, con un secondo episodio divertente e coinvolgente, oltre che spettacolare dal punto di vista grafico. *Brotherhood* non è una semplice espansione, ma un "secondo capitolo del secondo capitolo", che completa ed espande le gesta di Ezio.

A Roma troverete parecchi monumenti, come il Mausoleo di Augusto, il Pantheon, Castel Sant'Angelo, diversi acquedotti, e naturalmente il magnifico Colosseo.

Roma è riprodotta in modo magnifico: il livello di dettaglio ci è sembrato persino superiore a quello di Firenze.

Non mancano degli enigmi scacchistici e matematici; appartengono però a una serie di "zone" bonus, che potete anche ignorare, se non vi piacciono.

GUIDA STRATEGICA

È disponibile una guida completa ad *Assassin's Creed Brotherhood*, che svela ogni segreto ed enigma del gioco, dalla storia principale a tutte le missioni secondarie. È incluso anche un poster di Roma con tutte le zone principali e i tesori nascosti. La guida è realizzata bene, al di là di qualche piccolo errore di traduzione. Il prezzo è di 16 euro.

ASSASSIN'S CREED BROTHERHOOD

L'Assassino torna a seminare vendetta nell'Italia Rinascimentale.

VISIONI DA CONSOLE

Per questa anteprima, abbiamo utilizzato le immagini della versione Xbox 360, che al momento in cui vi scriviamo è già uscita. La risoluzione è più bassa di quella che avremo su computer, quindi il risultato finale, probabilmente, sarà anche migliore.

MEGLIO un uovo oggi o una gallina domani? Com'era successo per altri titoli Ubisoft, compreso *Assassin's Creed II*, l'azienda francofona ha deciso di posticipare l'uscita di *Brotherhood* su PC di qualche mese rispetto alle console.

Se, da una parte, bisognerà aspettare un po' di più per gustarsi le gesta di Ezio sul beneamato computer, dall'altra avremo a disposizione la migliore incarnazione dell'Assassino rinascimentale, veramente in alta risoluzione, e persino i miglioramenti grafici promessi dalla stessa Ubisoft.

In attesa di verificare queste promesse, abbiamo giocato e finito la versione Xbox 360 di *Assassin's Creed Brotherhood*, e possiamo parlarvi a fondo del nuovo capitolo di questa saga. Naturalmente, non metteremo voti, dato che su GMC proviamo solo le versioni PC (per il verdetto dovrete aspettare febbraio), e non vi sveleremo nulla che dovreste scoprire solo giocando.

Ezio Auditore vivrà una seconda avventura tutta focalizzata nella Roma d'inizio 1500. Ancora una volta, i suoi nemici mortali saranno i Borgia, i templari di Roma, e in particolare quel Cesare che la Storia (quella vera) addita come uno dei peggiori malfattori del tempo, dedito a omicidi, stragi e violenze di ogni tipo.

Roma è divisa in "zone", un po' come Firenze in *Assassin's Creed II*: il gioco è articolato in una serie di capitoli, e queste zone verranno aperte nel corso dell'evoluzione della trama principale. Non potrete, quindi, girare per l'Urbe liberamente fin dal primo momento in cui entrerete nell'Animus, il motore virtuale che fa rivivere al protagonista i ricordi nascosti nel suo DNA.

La struttura del gioco è molto simile a quella del secondo capitolo, decisamente meglio riuscito rispetto all'acerbo primo *Assassin's Creed*, che per la cronaca qui a GMC valutiamo tra il mediocre e il discreto. L'azione è frenetica, e al contrario che in molti "free roaming", non ci sono momenti di pausa o di noia. Un'icona sulla mappa farà capire immediatamente dove inizia la missione successiva, nel gioco definita come "ricordo". Come nel secondo episodio, saranno presenti dei livelli facoltativi più ostici, che porteranno a un "premio bonus" – chi h giocato al titolo precedente ricorderà le ore impiegate a risolvere gli arzigogolati enigmi tridimensionali nelle chiese più importanti di Firenze e Venezia. Nel caso di *Brotherhood* si tratta di livelli più vari, quanto ad azione, e meno complessi, come salti e saltelli, in cui Ezio dovrà vedersela con l'ennesima setta.

Una novità è costituita dalle torri dei Borgia, dei simulacri del potere temporale del papa e dei suoi figli, che controllano le diverse aree della città. Il vostro compito sarà di bruciarle tutte, liberando così l'Urbe dalla nefasta influenza della potente famiglia templare. Tuttavia, non sarà semplice: a ogn torre è assegnato un Capitano protetto da u consistente manipolo di guardie. Solo con un po' di astuzia eviterete combattimenti ch degenereranno presto in risse con dieci e pi nemici. Esaminando, per esempio, il percors del Capitano, potrete scoprire che segue un certa strada, oppure che è nascosto nelle catacombe e bisogna avvicinarsi con molta cautela per evitare che scappi lontano dai vostri artigli celati. Una volta distrutta una torre, potrete "riparare" le botteghe della

■ Ezio seminerà morte e vendetta tra i suoi nemici: le missioni sono piuttosto varie e mai troppo ripetitive.

IL PROSSIMO ASSASSINO

Non è ancora uscita la versione PC di *Brotherhood*, che i fan stanno già pensando a dove (e quando) sarà ambientato il prossimo *Assassin's Creed*. Ecco le nostre idee, specifichiamo che sono solo nostre speculazioni:

ROMA ANTICA
Girare per la Roma imperiale, al massimo del suo splendore, sarebbe fantastico: potremmo impersonare un frumentario, un agente segreto dell'Imperatore, oppure combattere contro le decine di sette che proliferavano all'ombra del Colosseo. Peraltro, Ubisoft ha già riprodotto Roma!

CAMELOT
I fantasiosi romanzi contemporanei hanno portato il Graal, e quindi i Templari, in mezzo mondo, comprese l'Inghilterra e le coste del Nord America. Combattere nel periodo di Re Artù sarebbe bellissimo, tra highlander furenti e il ricordo dell'impero romano.

FRANCIA DI LUIGI XVI
Il tumultuoso periodo della rivoluzione francese sarebbe perfetto per le oscure trame di Templari e Assassini, così come esplorare ogni anfratto di Notre-Dame; inoltre, ricreare Parigi sarebbe come giocare in casa, per Ubisoft.

COMPAGNI ASSASSINI

In *Brotherhood*, da un certo "capitolo" in poi, potrete reclutare degli Assassini, addestrarli e farli combattere al vostro fianco. Ne potrete avere una decina, a seconda di quante torri Borgia avete distrutto. Una volta entrati nella vostra confraternita, potrete spedirli in giro per l'Europa a compiere delle missioni come in un gestionale (non svolgerete gli attacchi in prima persona) e guadagnare oro e punti esperienza. Un assassino di livello 9 è un maestro, che vi sarà veramente utile per togliere di mezzo guardie e soldati nemici: basterà selezionare l'obiettivo e salteranno fuori dal nulla due o tre sicari al vostro servizio, che metteranno fuori combattimento i nemici al posto vostro. Sarà persino possibile ordinare una "tempesta di frecce" che colpirà tutte le sentinelle presenti. Cercate di proteggere i vostri Assassini durante i combattimenti ed evitando di inviarli in missioni troppo difficili, per non perderli inutilmente.

"LA CITTÀ IMMORTALE È STATA RIPRODOTTA IN MANIERA SPLENDIDA"

zona e far tornare a Roma armaioli, mercanti d'arte, di tessuti e medici. Si tratta di una versione "allargata" della porzione gestionale di Monteriggioni di *Assassin's Creed II*, necessaria per rimpinguare le vostre tasche. Anche in questo caso, si tratta di un gioco nel gioco, quasi sempre evitabile se volete andare dritti alla conclusione della "storia".

Il *Brotherhood* vero e proprio è la naturale evoluzione di *Assassin's Creed II*, e parte dalla conclusione del precedente capitolo (anche in questo caso, non vi diciamo niente). Le missioni sono veloci, divertenti e frenetiche, e per fortuna mai frustranti. Vi porteranno in giro per Roma, dal Colosseo a Castel Sant'Angelo, e sebbene il minimo comun denominatore sarà sempre quello di trovare qualcuno e assassinarlo, i designer hanno "condito" le 10/12 ore circa della trama principale (parliamo solo delle cose essenziali e poco più) con abbastanza novità da rendere il gioco intrigante e divertente, e quasi mai ripetitivo. Siamo lontani, insomma, dalle missioni noiose del primo *Assassin's Creed*. La vera protagonista, secondo chi vi scrive, è però Roma stessa: la città immortale è stata riprodotta in maniera splendida, con le rovine dell'epoca antica che s'intrecciano con i palazzi rinascimentali; la zona "abitata" che ricorda Firenze e Venezia, con suoi ponti sul Tevere, e quella rurale in cui biancheggiano resti del glorioso, ma tramontato periodo imperiale. Correre come un parkour sul profilo più alto del Colosseo, magari al tramonto, oppure visitare le buie, ma suggestive catacombe è un'emozione che va al di là della resa grafica del gioco. Non siamo studiosi di Storia dell'architettura, e non possiamo dire se Roma nel 1503 fosse davvero così. A noi è parsa una ricostruzione convincente e particolareggiata, e più di una volta abbiamo girato per i tetti della città solo per il gusto di vedere "quel monumento", magari già visitato nella vita vera.

Al di là delle delizie architettoniche e archeologiche, *Brotherhood* include anche una modalità multiplayer. Quest'ultima, oltretutto, parte da una premessa intelligente (tra assassini non ci si uccide a viso aperto, bensì agendo nell'ombra e nell'anonimato) e approda a un risultato originale, in grado di dare vita a dei match dove l'azione non sarà, forse, frenetica come in un classico FPS, ma in cui la tensione può essere tagliata con il coltello. Ogni partecipante avrà come obiettivo quello di uccidere un altro giocatore: saprà qual è il suo aspetto e un indicatore di prossimità gli consentirà di sapere quanto è vicino, senza però che la sua preda gli venga mai indicata in maniera diretta e univoca. Starà a lui e al suo spirito di osservazione capire chi sia la sua vittima e assassinarla per tempo, cercando di evitare di uccidere uno dei tanti cloni gestiti dalla CPU che popolano il livello. Il bello è che, in tutto questo, il proprio assassino sarà al contempo anche la preda di un altro giocatore. Ecco, quindi, che muoversi e agire con calma non solo si rivela essenziale per massimizzare i punti guadagnati uccidendo la propria preda, ma diventa anche il modo migliore per evitare di farsi notare troppo in mezzo alla folla. Un sistema basato sui punti esperienza in stile *Call of Duty*, che consente di guadagnare nuove abilità e bonus per le serie di uccisioni, dovrebbe poi rendere l'offerta multiplayer ancora più interessante e durevole sul lungo periodo.

Assassin's Creed Brotherhood è un gioco eccellente, su console. Tra circa un mese sapremo se Ubisoft ha migliorato questo capolavoro per la piattaforma migliore, il PC, arricchendo come promesso il comparto grafico, già splendido su Xbox 360. Purtroppo, sembra che sarà presente anche l'odiato sistema antipirateria, che obbligherà i giocatori PC a rimanere costantemente collegati a Internet. Speriamo che chi di dovere torni su questa decisione.

IL NEONATO DEI DUNGEON

Dungeon Siege III

Unico italiano ad affrontare l'impresa, **Tito Parrello** ha partecipato all'assedio degli studi di Obsidian, in California, dove si prepara il ritorno di *Dungeon Siege*. Il terzo episodio della serie debutterà con un nuovo stile, che archivia le meccaniche del passato!

SEGNI PARTICOLARI

- **Genere:** GdR d'Azione
- **Casa:** Square Enix
- **Sviluppatore:** Obsidian Entertaiment
- **Data di uscita:** 2011, forse nella prima metà
- **Internet:** www.dungeonsiege.com
- **Storia degli sviluppatori:** I programmatori di Interplay e Black Isle, dopo la chiusura delle relative case di sviluppo, sono confluiti in Obsidian, azienda che vanta (tra i fondatori) il prestigioso nome di Feargus Urquhart, autore tra l'altro di *Fallout 2*, *Planescape: Torment* e *Icewind Dale*. Negli studi di Obsidian sono nati *Star Wars: Knights of the Old Republic II*, *Neverwinter Nights 2*, *Alpha Protocol* e il recente *Fallout: New Vegas*.

È raro che una serie mantenga la stessa rotta nel corso degli anni; per incontrare le esigenze di un mercato in perenne evoluzione, deve recidere (in una certa misura) le radici, potare i rami secchi. Ancor più raro è che un marchio cambi completamente direzione e, senza dubbio, si tratta di una scelta coraggiosa, perché seppellisce i ricordi a esso associati e reinventa la propria natura.

L'intervallo che separa l'imminente *Dungeon Siege III* dal precedente capitolo, uscito nel 2005, facilita o quantomeno giustifica l'operazione, ma non ne alleggerisce la portata. Conoscevamo il titolo per quello che era, vale a dire un gioco di ruolo d'azione (un "clone" di *Diablo*, con la differenza che vantava una grafica 3D), ed è venuto il momento di spiegare come si prospetterà *Dungeon Siege III*.

Tanto per cominciare, al contrario dei primi episodi, non è data la possibilità di creare un personaggio ex novo; si deve scegliere tra quelli proposti, come in *Diablo*, modello cui la serie si ispira dagli esordi e dal quale si direbbe non riesca a svezzarsi. La sfilata di condottieri, divisi per classe e specializzati in opposte arti belliche, rimanda all'inossidabile capolavoro di Blizzard. Ciascun personaggio consente (o impone) al giocatore di adottare una determinata strategia e si inserisce in un gruppo variegato in termini di abilità individuali, sebbene mai inedito, qualora si ripartisse daccapo (a meno che la storia non presenti bivi che influenzino la composizione del party, cosa che in teoria non escludiamo).

Il sistema di controllo, tuttavia, è stato stravolto: l'azione in presa diretta rinnova lo stile di gioco. Si ricorre a tastiera e mouse (oppure al joypad) per ruotare e inclinare la visuale fissa sull'eroe (scorrendo tra due tagli propettici: zoom vicino e distante), per manovrare il personaggio e attivarne i poteri speciali. Ne consegue una maggiore immedesimazione con il protagonista, benché si rinunci a controllare gli alleati: per forza di cose, la gestione del party è affidata all'Intelligenza Artificiale. Non resta che distribuire i punti esperienza, quando si scala di livello, nonché gli oggetti riposti in un inventario condiviso dai membri della squadra. Decisione peraltro semplice considerate le limitazioni d'uso per ogni classe (scordiamoci, quindi, di riciclare l'equipaggiamento a chi è incapace di utilizzarlo).

A proposito di inventario, chi ha provato i primi capitoli ricorderà il mulo adibito al trasporto dei carichi in eccesso: la figura è assente, ritenuta superflua in funzione di una migliorata organizzazione dello zaino svanita un'altra caratteristica che, in origin differenziava *DS* da *Diablo*).

Le quest di contorno alla trama principa ci forniranno una pista da seguire sino al raggiungimento di un obiettivo, interrogando le "comparse", indagando sulla vicenda, incontrando ostacoli lungo i cammino. Il tutto vissuto sulla nostra pelle senza il distacco derivante da un ingranag fondato sul punta e clicca. *Dungeon Siege III* può fregiarsi non tanto di aver restituito il timone dell'alter ego al giocatore, ma di essere in grado di trasmettere sensazioni palpabili, al cozzare delle armi o scansand un affondo. Merito, soprattutto, delle movenze credibili dei soggetti coinvolti, accentuate da fonti di luce che ricamano danze di ombre. Ci si riserva una frazione di secondo per studiare l'arena dove si terrà il duello e si alternano, all'occorrenz due set di armi: il guerriero (Lucas) che ci è stato affidato in fase di prova negli studi dello sviluppatore Obsidian, eccelle

GLI EROI DEGLI ASSEDI

La saga degli "Assedi" (in inglese, Siege, appunto) è nata con una prima discesa nel dungeon. L'esordio di *Dungeon Siege* avvenne nel 2002: il gioco era firmato dal talentuoso Chris Taylor (già autore di *Total Annihilation* e, in seguito, di *Supreme Commander*), ma in fondo era un clone di *Diablo*, sebbene confezionato magistralmente. Il seguito del 2005 fu una conferma di tutti i pregi e i difetti del precedente capitolo. Il trend si inoltrò avventatamente in territori fantascientifici, con lo sfortunato spin off *Space Siege* del 2008. L'ideatore della serie, il suddetto Chris Taylor, per il terzo episodio si è limitato a fornire consigli al team di sviluppo che ha ereditato il testimone.

COSA CAMBIEREMMO

Lo stile grafico di *Dungeon Siege III* è assai pulito, fin troppo. Un appunto che si poteva muovere ai precedenti capitoli è che l'immagine non era leggibile a colpo d'occhio e si faceva fatica a percepire il contrasto tra elementi, ma non è quel genere di "sporcizia" grafica che darebbe un tocco di classe. Piuttosto, le superfici di qualsivoglia materiale sono troppo limpide, sembrano una scenografia posticcia: ci vorrebbe un velo di polvere e un po' di usura del tempo.

La tinta dominante varierà in funzione della scena e dell'atmosfera suggerita dai filtri cromatici.

QUALI SUGGERIMENTI

Parlando con i programmatori, abbiamo azzardato dei consigli, che loro hanno prontamente appuntato sullo smartphone.
1) Aggiungere una "vanity cam" (ovvero, una modalità visiva che inquadra il personaggio), per gustare appieno i dettagli dell'armatura e dell'equipaggiamento.
2) Implementare un tasto per far scomparire i menu e catturare schermate senza interfaccia.
3) Inserire un tasto per raccogliere in automatico i tesori rinvenuti nei paraggi, quantomeno il denaro e la salute (non esistono pozioni, ci si cura assorbendo l'energia lasciata dai nemici abbattuti).
4) Migliorare il contrasto tra i segnali visivi del "navigatore", la funzione per orientarsi, che capita si "mimetizzi" col colore dello sfondo, ma non cambiarne lo stile grafico (stanno valutando se utilizzare una linea in sovrimpressione invece che le sfere fluorescenti).

Gli stupefacenti contrasti tra luci e ombre proiettano bagliori colorati e abissi di buio sullo schermo.

nell'arte della spada e ne impugna una lunga insieme allo scudo, oppure una a due mani. Per acquisire competenza in una disciplina marziale, si sbloccano i relativi talenti, investendo punti esperienza, ampliando la gamma di capacità (anche magiche) e combinazioni di mosse riconducibili al mezzo offensivo. Tradotto in pratica, roteando lo spadone abbatteremo più bersagli, ma per quelli più tosti conviene combattere con una mano e difendersi con l'altra: un colpo di scudo (gesto ascrivibile alle suddette capacità), stordisce temporaneamente la vittima, concedendo l'opportunità di sbaragliare i suoi complici concatenando una sequenza di fendenti andati a segno. Bisogna anche fare i conti con una barra d'energia consumata da attacchi speciali e parate, condensando gli sforzi in un verso o nell'altro.

Presa coscienza delle nuove meccaniche, la struttura è rimasta inalterata, tranne per la narrazione, assai esile in passato, mentre in *Dungeon Siege III* si potrebbe quasi accostare a quella di un autentico gioco di ruolo. I dialoghi a scelta multipla, per esempio, scarseggiavano o si rivelavano piuttosto deboli; qui, invece, apportano spessore alla trama, senza però distogliere dal fine ultimo del genere d'appartenenza, ovvero, lo scontro feroce con molteplici e multiformi minacce. Non ci smarriremo, dunque, in un guazzabuglio di botte (verbali) e risposte (verbose), ma, soffermandoci, comprenderemo a fondo chi, cosa o perché stiamo combattendo, perfino scrivendo il destino a venire.

> "Profondità narrativa da GdR e adrenalina da picchiaduro: vale almeno un assaggio"

A dispetto della linearità esasperante dei predecessori, *Dungeon Siege III* non è a senso unico, né offre un mondo aperto, liberamente esplorabile. Indirizza il giocatore su binari prestabiliti, ma dirama le piste affinché l'esperienza fluisca in armonia e, così, il titolo dissimula con furbizia le costrizioni che mantengono l'utente sul tracciato. Le aree in cui ci sposteremo sono infarcite di missioni secondarie che richiedono una minima dose di ritorno sui propri passi, al contempo scongiurando l'ansia del "cane da riporto". Per prevenire l'insofferenza, gli sviluppatori hanno pensato d'introdurre una funzione per evidenziare il sentiero da imboccare (relativo alla missione selezionata nel diario):

Le scenografie sono ricche di dettagli: il disegno architettonico di questa facciata ne è la prova.

premendo un tasto, una fila di sfere colorate illuminano la retta via, rimbalzando allineate sul terreno. Questa e altre semplificazioni (come l'abolizione delle pozioni) faranno storcere il naso ai fan di meccaniche videoludiche riconducibili alla "vecchia scuola", secondo i quali probabilmente è giusto sudarsi la vittoria, filosofia in netto contrasto con le linee guida degli autori di *Dungeon Siege III*.

D'altro canto, bisogna ricordare che i volumi uno e due della saga ricalcavano sì il capostipite di Blizzard, ma ne riproponevano l'essenza in forma ridotta, nonostante l'allargamento d'orizzonti sul piano della terza dimensione: lo svolgimento, come già scritto, era unidirezionale e il racconto galleggiava sulla superficie di acque poco profonde e stagnanti. *Dungeon Siege III*, in tal senso, è già più complesso, eppur sempre concepito per essere *anche* un prodotto console. Volente o nolente, il rovescio della medaglia di questa genesi è una miscela di ciò che si aspettano gli uni e gli altri giocatori: raffinatezza e immediatezza, qualità apparentemente inconcigliabili, riescono a convivere all'interno del titolo Obsidian. Non senza scendere a compromessi, sia chiaro. Da un lato si nota la volontà di innovare la ricetta rendendola più saporita (più dinamismo e spettacolarità), dall'altro si evince l'intenzione di aggirare le convenzioni del genere GdR che, allo stato attuale, risultano indigeste a un pubblico che pretende una rapida soddisfazione, senza attese, né stress. C'è però un ritorno allo spirito dell'epoca d'oro dei videogiochi, poiché il fulcro della competizione torna a essere la coordinazione, esattamente come nei picchiaduro dei cabinati per le salegiochi degli Anni '80 e '90: quasi a dire che persino i nostalgici avranno di che gioire.

Lungo le pareti che costeggiano un'ampia sala riunioni, il personale di Obsidian ha appeso con orgoglio le copertine ottenute dalla stampa internazionale. E GMC è tra queste.

La realizzazione di *Dungeon Siege III*, ancora incompleta, sfoggia uno stile grafico molto azzeccato ed effetti di prim'ordine. Il dettaglio poligonale di ambienti e modelli è elevato, le animazioni sono ben coreografate e le texture sono in alta definizione. Per ciò che riguarda gli "effetti speciali", si ammira un sistema d'illuminazione e di ombre dinamiche che è il fiore all'occhiello della produzione, oltre a una notevole distanza visiva filtrata da effetti di postelaborazione (quali la profondità di campo), per finire con degli ottimi effetti particellari. Il motore grafico proprietario (l'Onyx Engine) è stato creato per agevolare lo sviluppo di una simulazione con regole da GdR, cosa che l'Unreal Engine, adoperato da Obsidian (con qualche incertezza) per *Alpha Protocol*, rendeva più difficile. Le indubbie qualità del nuovo strumento sono, inoltre, la garanzia di un prossimo impiego per future applicazioni.

Senza spingerci lontano, *Dungeon Siege III* sembra più che mai deciso a mettersi in gioco, invece che farsi giocare come altri che campano di rendita.

GIOCHI COMPUTER

SARÀ FACILE SALVARE LA PELLE?

Al momento, il sistema di salvataggio provvisorio di *Dungeon Siege III* è basato sui checkpoint, ma gli sviluppatori non hanno ancora trovato una soluzione definitiva, perciò in futuro potrebbe concedere maggiore libertà. Il livello di difficoltà, invece, influisce sulla distribuzione di denaro, salute (l'energia emessa dagli ostili dopo il trapasso), resistenza e punti ferita dei nemici; quindi, non sull'abilità tattica dell'Intelligenza Artificiale, purtroppo.

QUATTRO CHIACCHIERE CON IL DUNGEON MASTER

Programmatore capo presso Obsidian per *Neverwinter Nights 2* ed espansioni, ora direttore responsabile del progetto *Dungeon Siege III*, Richard Taylor non si è sottratto alle domande del nostro inviato:

GMC: Puoi svelarci alcune indiscrezioni sui compagni animali in questo *Dungeon Siege*?
Richard Taylor: Il mulo apparteneva ai precedenti episodi, ne abbiamo discusso a lungo internamente, riflettendo su cosa rappresentasse e a che scopo servisse. Aiutava a trasportare tesori e costituiva un elemento umoristico, perché era buffo averlo al seguito. Per il nuovo capitolo volevamo virare l'atmosfera su tonalità più serie e cupe, abbiamo inoltre pensato che potevamo risolvere il problema del trasporto migliorando l'inventario.

GMC: Okay, ma riguardo la possibilità di avere animali come membri del party?
RT: Nooo.

GMC: È un no definitivo o non puoi esprimerti a questo riguardo? Perché sospettiamo che ci saranno.
RT: (Ride) Sì, be', non posso dirlo, ma la domanda era leale.

GMC: Tutti i nemici meritano di morire o si può trovare una soluzione alternativa, invece che ucciderli?
RT: Ci sono dei momenti in cui il giocatore è chiamato a decidere se uccidere o risparmiare; in sostanza a giudicare qualcuno. Abbiamo cercato di rendere gli antagonisti e le loro motivazioni credibili: nessuno esprime una malvagità fine a se stessa, seguono un proprio percorso che culmina col verdetto del giocatore.

GMC: Puoi descrivere il sistema di spostamento rapido? Sappiamo che si accede tramite portali a una sorta di dimensione parallela, una rete che collega fermate e capolinea.
RT: Certo, anche se non posso scendere in dettaglio, in quanto componente della storia. Ci serviva un modo per viaggiare velocemente senza (ri)percorrere grandi distanze, ma volevamo evitare schermate di caricamento e simili interruzioni dell'azione. Quindi, quella dimensione è funzionale, permette di trasferirsi da un luogo all'altro mediante i punti d'accesso, ma anche parte integrante della narrazione.

GMC: Ci saranno missioni che si svolgeranno in questa dimensione?
RT: Ci stiamo ancora lavorando, è presto per dirlo.

GMC: Avete una lunga esperienza come artefici di trame intricate e dense di significato, ma in un gioco come questo, testi e dialoghi sono spesso ritenuti noiosi da coloro che li saltano per tornare all'azione. È frustrante?
RT: Abbiamo concepito il gioco per essere apprezzato da tutti. Chi preferisce concentrarsi sull'azione, può superare velocemente i dialoghi, senza comunque perdersi, perché ritroverà le informazioni riassunte nel diario delle missioni. Coloro che, invece, seguiranno il filo della trama si accorgeranno del suo fascino, e credo che alla fine trarranno maggiori soddisfazioni, avendo deciso di testa propria il corso degli eventi.

GMC: È prevista la possibilità di modificare o personalizzare gli oggetti dell'inventario?
RT: Questo è ancora oggetto di dibattito e, per ora, non posso parlarne.

GMC: Come mai avete deciso di cambiare stile di gioco rispetto ai passati titoli?
RT: Al fine di creare un'esperienza di gioco che fosse gradita a tutti, il sistema di controllo punta e clicca (che io adoro su PC), era inadatto per gli utenti console che desiderano una reazione immediata sullo schermo, quando premono un pulsante.

GMC: Ritieni che le vecchie meccaniche siano oggi obsolete?
RT: Non direi, quello stile di gioco è fantastico su PC, penso che *Diablo III* sarà esattamente così, con un sistema di puntamento del bersaglio tramite mouse (e i giocatori ne saranno entusiasti), ma non è un prodotto comparabile a *Dungeon Siege III*, che si rivolge anche al pubblico console.

GMC: È forse ricercata questa diversità con *Diablo III*? Lo avete tenuto d'occhio?
RT: No, cioè, sì... Ci siamo informati, io stesso sono un giocatore e, in quanto tale, curioso verso *Diablo III*. Penso, tuttavia, che il nostro gioco sia diverso. *Diablo III* ha più a che fare col percorrere in lungo e in largo i dungeon, mentre *Dungeon Siege III* ha una storia, si dialoga, si prendono decisioni che portano a finali distinti. Si tratta di un'esperienza che coinvolge in modo differente.

Là, dove gli uomini possono volare, le previsioni del tempo prospettano sempre una tempesta di proiettili. **Fabio Bortolotti** e il suo ombrello di ghisa rinforzata vi svelano i segreti dell'FPS che fa sembrare Duke Nukem un docente di paleontologia!

Bulletstorm

SEGNI PARTICOLARI

- **Genere:** FPS
- **Casa:** Epic Games
- **Sviluppatore:** People Can Fly
- **Data di uscita:** 22 febbraio 2011
- **Internet:** www.bulletstorm.com
- **Storia degli sviluppatori:** Nati nel 2002 in Polonia, gli studi di People Can Fly si sono distinti con il loro *Painkiller*, per poi entrare a fare parte della famiglia di Epic.

IN passato, scrivendo di *Bulletstorm*, il nuovo sparatutto in prima persona di Epic Games e People Can Fly (quelli di *Painkiller*), abbiamo citato la viscerale semplicità degli FPS degli albori, il gusto per gli eccessi, e abbiamo tirato in ballo nomi come *Duke Nukem 3D* e *Serious Sam*.

Eppure, ora che abbiamo avuto modo di esaminare *Bulletstorm* più nel dettaglio, ci rendiamo conto di come quel caos sia in realtà un fine meccanismo, calibrato con precisione dai game designer che, come orologiai, lavorano affiancando gli ingranaggi della struttura di gioco, alla ricerca del ritmo perfetto.

Riepiloghiamo brevemente i punti cardine di *Bulletstorm*, che orbita intorno a un particolare sistema di uccisioni coreografiche (le "skill kill"). I giocatori hanno a disposizione tre tipi di attacchi: i calci, che sbalzano via i nemici e rallentano momentaneamente il tempo, la frusta elettrica, con la quale acchiappare gli avversari e lanciarli in aria, e le classiche armi da fuoco, più eccessive che mai. Per finire, l'ambiente offre trappole, spuntoni e pericoli assortiti, ottimi per ideare combinazioni letali e coreografiche. Ed è proprio questo il cuore di *Bulletstorm*, ossia uccidere con stile, dando libero sfogo alla fantasia e all'abilità. Immaginatevi *Doom*, ma trasformatelo in uno spettacolo circense, nel quale giocolieri armati di doppietta palleggiano cacodemoni correndo su un monociclo. È una metafora azzardata, certo, ma l'estetica del massacro di *Bulletstorm* è legata a doppio filo alla ricerca della coreografia, che di fatto si rivela un elemento chiave della giocabilità.

Ogni skill kill conferisce dei punti, in base a un sistema di tre livelli, che relegherà i banali "headshot" alle fasce più basse, e premierà invece le mosse più complicate, come infilzare un nemico su un cactus dopo averlo scaraventato in aria con la frusta. Naturalmente, le esecuzioni più fantasiose sono anche le più difficili da imbroccare, dettaglio che aggiunge una piccola componente di azzardo a ogni colpo sparato. Andare sul sicuro, o lanciarsi in un'operazione ad alto rischio? È una domanda importante, anche perché i punti sono una vera e propria valuta interna al gioco, da investire in nuove armi e abilità. Di tanto, in tanto, infatti, il nostro eroe s'imbatterà nei cosiddetti "dropshop" (sui quali, per evitare spoiler, gli sviluppatori hanno voluto mantenere il completo segreto), dove potremo comprare munizioni, nuove modalità di fuoco, o armi più efficaci.

In buona sostanza, chi snobberà le skill kill avrà pochi punti, dunque poca potenza di fuoco, una situazione insostenibile nelle feroci arene architettate dai level designer. La struttura dei livelli, del resto, è un'altra delle particolarità di Bulletstorm

> "Uccidere con stile, dando libero sfogo alla fantasia"

I FERRI DEL MESTIERE

Chiacchierando con Adrian Chmielarz, direttore creativo di People Can Fly, abbiamo affrontato il cruciale tema delle armi disponibili. La sua risposta, pur se reticente, ci ha soddisfatto: "Vogliamo tenerci alcune sorprese, ma posso dire che nel corso dell'avventura le armi nuove arrivano costantemente, senza dare al giocatore il tempo di abituarsi e di sviscerare tutte le possibilità del gingillo in questione". In ogni caso, non importa la quantità di armi, ma la loro varietà, specie in un gioco che, come *Bulletstorm*, punta più sulla mira e sull'esecuzione, che non sulle simulazioni balistiche.

L'aspetto dei mostri tende agli stereotipi del design occidentale.

STILE LIBERO

Il look del proprio eroe potrà essere personalizzato per le partite ad Anarchy, con una totale libertà stilistica lasciata nelle mani del giocatore. Volete essere dei brutali assassini oscuri o dei buffoni in mutande? A voi la scelta. Le varie modifiche estetiche non influenzano le statistiche di gioco, sulle quali intervengono solo i potenziamenti comprati a suon di punti dopo ogni ondata.

Un bel calcio in pancia e via, verso una dolorosa caduta giù dalla diga.

che non perde occasione per differenziarsi dalla massa. Mentre la storia è lineare e non prevede bivi e scelte da parte del protagonista, infatti, i combattimenti si svolgono in arene piuttosto ampie e ricche di elementi, studiate per consentire alla creatività assassina di esprimersi come si deve.

In un corridoio in stile *Call of Duty*, in effetti, c'è poco da inventare. "Credo che sia uno dei punti forti di *Bulletstorm*", ci racconta Adrian Chmielarz, creative director di People Can Fly, che ha risposto personalmente a tutte le domande di GMC. "Ogni volta che affronti un gruppo di nemici, hai a disposizione molti strumenti di morte, come le armi, i calci, le scivolate, la frusta, l'ambiente, ma anche gli altri avversari, e

"Abbiamo dovuto vietare la modalità Echoes ai nostri programmatori, perché stava letteralmente abbattendo la produttività" – Adrian Chmielarz, creative director di People Can Fly

hai la sensazione di essere il regista della tua avventura. Credo che abbiamo azzeccato un cocktail ben bilanciato di eventi scriptati e totale libertà di scelta nei combattimenti". Sì, perché al di là delle piogge di sangue, dietro *Bulletstorm* si nasconde una trama ben sviluppata, che vedrà il nostro pirata spaziale affrontare situazioni al limite dell'assurdo, in perfetta armonia con gli altri eccessi del gioco. Lo stile, da quel che abbiamo visto, è paragonabile a un B-movie con budget hollywoodiano, tanto becero quanto godibile. Chmielarz non ci ha dato dettagli precisi sulla durata della campagna,

È difficile stupirsi per l'Unreal Engine 3, ma People Can Fly ha già dimostrato la propria padronanza della tecnologia di Epic con la creazione di contenuti aggiuntivi per la versione PC di *Gears of War*.

TEMPESTA DI MOUSE

Abbiamo imparato a essere diffidenti, con i giochi multipiattaforma, quindi abbiamo chiesto informazioni più specifiche sul trattamento riservato alla versione PC. Abbiamo ricevuto una risposta diplomatica, ma confortante: "In People Can Fly abbiamo un sacco di giocatori PC, e potete star certi che non permetteranno che i computer vengano trascurati. Avremo controlli personalizzabili, e siamo pronti a scommettere che i fan del PC saranno soddisfatti del nostro lavoro".

Le uccisioni in cooperativa danno più punti, e possono essere molto più elaborate.

Per superare le ondate, bisogna sopravvivere e accumulare i punti richiesti.

ESTETICA CASUALE

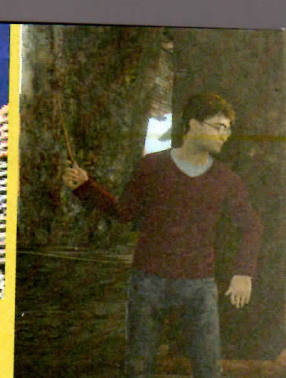
Lo stile grafico di *Bulletstorm*, a prescindere dalla solita qualità dell'Unreal Engine 3, è difficile da definire. Ha una sua personalità, ma al tempo stesso sembra un'accozzaglia di elementi presi alla rinfusa. Il risultato è una miscela bizzarra, che difficilmente incontrerà i gusti di tutti, ma che se non altro non annoierà con i soliti paesaggi.

sostenendo che nei test effettuati ci siano differenze anche di quattro ore tra le varie partite, ma ci ha assicurato che sarà "più che decente", nonché superiore alle aspettative dei più. La vera longevità, però, non arriverà dalla prima avventura, bensì dalla modalità Echoes.

In buona sostanza, si tratta delle sezioni più intense della campagna principale, private di tutte le sequenze d'intermezzo e dei tempi morti, e date in pasto alla fame di punti dei giocatori. Si rigiocano le stesse sezioni, ma in una versione "da competizione", in una corsa verso l'high score che ricorda le sale giochi dei tempi che furono. Un'idea semplice, per certi versi simile a quanto abbiamo visto nel recente *Medal of Honor* (dove si riaffrontava la campagna in una prova contro il tempo), ma che secondo Chmielarz diventerà rapidamente la modalità preferita dai fan. "Per darti un'idea di quanto Echoes crei assuefazione, abbiamo dovuto vietarla ai nostri programmatori durante le ore d'ufficio, perché stava letteralmente abbattendo la produttività".

L'altra modalità su cui People Can Fly sta scommettendo è Anarchy, una cooperativa per quattro giocatori strutturata in maniera simile all'Orda della serie *Gears of War* (una creatura di Cliffy B, la figura di Epic che ha curato il progetto *Bulletstorm* più da vicino), che prevede infinite ondate di nemici di difficoltà crescente. In Anarchy, però, non basterà sopravvivere: coerentemente con la filosofia di game design, per stare a galla bisogna fare punti, raggiungendo la quota fissata per ogni assalto nemico. Arrivati alla soglia, si avrà qualche secondo di tregua, per tirare il fiato (ma per poco!) e accedere al menu di potenziamento delle armi, proprio come con i dropshop del single player. La dimensione cooperativa, però, espone una nuova sfaccettatura del sistema delle skill kill, che possono essere eseguite in gruppo, con tecniche di squadra spettacolari che danno diritto a lussuosi moltiplicatori.

Siamo davvero impressionati da *Bulletstorm*, per la sua capacità di essere pulito e senza fronzoli, riuscendo comunque ad avere uno spessore da far invidia a FPS ben più complicati. Che il successo stia per bussare alla porta di People Can Fly?

Un'avventura grafica nel pieno stile dei racconti di H.P. Lovecraft, *Shadow of the Comet* conteneva innumerevoli citazioni dell'opera dello scrittore statunitense e ne rievocava le atmosfere.

Videogiocarte

No, in queste pagine non ci soffermeremo a chiederci se i videogiochi siano arte e nemmeno cercheremo di dimostrarlo con tutti gli argomenti disponibili. Ci limiteremo ad affermarlo! I videogiochi sono una forma di espressione artistica che merita tutto il rispetto del caso. Per sostenere questa affermazione non abbiamo scomodato gli esperti (be', soltanto uno), ma ci siamo limitati a fare una semplice passeggiata in un centro commerciale, in compagnia di **Mike Ortolani**. Vogliamo entrare?

Ci sono negozi, conseguenza della modernità, che oggi sono in grado di offrire, convenientemente raccolte in un unico luogo, cose da vedere, da ascoltare, da leggere e da giocare. Vale a dire la maggior parte di ciò che, in tempi recenti, viene comunemente detto "cultura" o, in un senso più ampio, "arte".

Abbiamo volutamente incluso le "cose da giocare", poiché tra i romanzi celebri, i capolavori del cinema e gli album più famosi trovano posto anche i videogiochi. È proprio in uno di questi luoghi che abbiamo immaginato di ambientare questa chiacchierata, per dare uno sguardo a quello che c'è, curiosare tra gli scaffali e, nel frattempo, discutere di arte e videogiochi.

Qualche anno fa, su queste pagine (nel numero di dicembre del 2001, per la precisione), avevamo provato a dimostrare come il nostro hobby preferito avesse tutte le carte in regola per essere considerato una forma d'arte. Nel tempo, la discussione ha avuto momenti accesi, con i suoi sostenitori e, naturalmente, anche i detrattori; per non parlare di chi si è chiamato fuori dalla mischia accontentandosi di ricavare dai videogiochi ciò per cui sono effettivamente stati creati, cioè il puro divertimento, senza sentire il bisogno di considerarli prodotti d'arte oppure no.

Di acqua ne è passata sotto i ponti, ma la questione non sembra arrivata a una sua conclusione e ogni cosa appare oggi esattamente com'era allora, con il divertimento elettronico tuttora considerato alla stregua di semplice intrattenimento non certo paragonabile a forme d'arte decisamente più elevate, sebbene i suddetti negozi lo propongano fianco a fianco con esse. Ci permettiamo di non essere d'accordo. Crediamo che qualche cambiamento ci sia stato e riteniamo anche che i videogiochi moderni siano ormai, a tutti gli effetti, un'espressione artistica al pari delle altre, ma che, per qualche motivo, la percezione che se ne ha al di fuori della cerchia degli appassionati (specialmente se di lunga data) continui a essere viziata da una certa diffidenza di fondo, motivo per cui i videogiochi vengono ancora considerati con non troppa benevolenza quando si tratta di includerli nei discorsi che riguardano arte e cultura. Vogliamo fare un giro insieme tra gli scaffali e vedere come stanno le cose?

L'arte di raccontare...

Senza neppure uscire dal nostro immaginario negozio, basta uno sguardo meno che superficiale per rendersi conto che alcuni segnali raccontano una storia diversa. Fermiamoci per esempio davanti agli scaffali dei libri e facciamo un passo indietro nel tempo, un passo molto lungo che ci riporti al 1993. Un gioco chiamato *Shadow of the Comet*, prodotto da Infogrames prendeva spunto dai miti di Cthulhu creati dallo scrittore statunitense H.P. Lovecraft. Non era il primo e non sarebbe stato l'unico omaggio al romanziere di Providence. Restiamo ancora in quel periodo e pensiamo al celebre *Discworld*, tratto dall'opera del geniale e bizzarro Terry Pratchett. Troppo distante? Anche il presente ha i suoi esempi

MEZZI ESPRESSIVI

Una delle principali ragioni di diffidenza da parte degli artisti tradizionali nei confronti di chi usa il computer sta proprio nella, vera o presunta, freddezza del mezzo espressivo informatico, che impedisce il contatto delle mani con la materia (legno, marmo, colore, strumento) ostacolando, così, l'applicazione della tecnica e del "gesto" dell'autore all'interno della propria opera. Pur se c'è indubbiamente del vero in questi argomenti, è anche giusto considerare che molti passi avanti sono stati compiuti in tal senso e che difficilmente due disegnatori otterranno il medesimo risultato di fronte alla tela bianca di un software grafico. L'arte si è sviluppata e perfezionata nei secoli anche attraverso gli strumenti più sofisticati che si rendevano disponibili, e ogni era ha avuto i propri.

PIÙ VERO DEL VERO

L'iperrealismo è una corrente artistica, nata negli Stati Uniti all'inizio degli Anni '70 e poi diffusasi in Europa, che rappresenta la realtà partendo da un'immagine fotografica, ingrandita il più possibile, e riportata come disegno o scultura, nel tentativo di essere più fedeli della normale percezione. Così reale da non esserlo, insomma. I paesaggi ultra-dettagliati e soprattutto i volti in primo piano dalla definizione estrema, come per esempio quelli di *Mass Effect 2*, non si sa quanto intenzionalmente, riconducono a tale movimento artistico. L'immagine che vedete qui sotto è, incredibile ma vero, un dipinto a olio su tela.

Ogni bambino è un artista. Il problema è poi come rimanere un artista quando si cresce. (Pablo Picasso)

LA SINDROME DI STENDHAL

La sindrome di Stendhal è un singolare disturbo psichico che compare al cospetto di opere d'arte, più facilmente in luoghi chiusi come i musei, dove queste circondano il visitatore. Si manifesta con capogiri, tachicardia, stati confusionali e in alcuni casi allucinazioni. Viene detta anche sindrome di Firenze. Proprio in questa città si verifica un caso al mese circa, ed è esattamente in questo luogo che lo scrittore francese Marie Henry Beyle, in arte Stendhal, ne venne colpito riportandone testimonianza nel famoso libro "Viaggio in Italia": "Ero giunto a quel livello di emozione dove si incontrano le sensazioni celesti date dalle arti ed i sentimenti appassionati. Uscendo da Santa Croce, ebbi un battito del cuore, la vita per me si era inaridita, camminavo temendo di cadere".

Tutta la matematica del mondo non potrà mai supplire la mancanza di genio.
(Michelangelo Buonarroti)

PARADISO E INFERNO

Anche la poesia ha offerto più di un'ispirazione agli autori di videogiochi, anche se non certo nel modo che sarebbe lecito aspettarsi. I giocatori console sanno di cosa parliamo quando citiamo *Dante's Inferno* e *Bayonetta*, due facce della stessa medaglia che raffigurano personaggi assolutamente sopra le righe impegnati a destreggiarsi, rispettivamente, nei gironi infernali e nei cerchi concentrici del paradiso immaginati da Dante Alighieri. Tanta fantasia e un pizzico d'irrispettosa creatività mutano la "Divina Commedia" in un'esplosione di azione e colore, ma gli ambienti non sono poi così distanti da come li visualizzò Gustave Doré nelle sue celebri incisioni.

Geralt di Rivia, con i suoi capelli bianchi dovuti a un incidente magico. È lui il protagonista di *The Witcher* sia nella versione videogioco, sia nei racconti e romanzi di Andrzej Sapkowski.

di giochi a sfondo letterario. L'ottimo GdR *The Witcher*, per esempio, è tratto da una serie di romanzi e racconti dello scrittore polacco Andrzej Sapkowski centrati sulla figura di Geralt di Rivia. Di recente, qualcosa si trova anche in italiano ("Il Guardiano degli innocenti", raccolta delle prime avventure dell'eroe pubblicata da Editrice Nord). Gli esempi sono sterminati, ma fermiamoci qui.

Dunque, i videogiochi hanno preso ispirazione dalla letteratura; come dire che per creare divertimento ci si rifà all'arte del romanzo, il che a pensarci bene è tutt'altro che disdicevole, ma torniamo al presente e diamo un bello sguardo ai libri che si trovano sullo scaffale. Ci sono romanzi che hanno per protagonista un certo Ezio Auditore da Firenze o un fantomatico comandante Shepard, libri che raccontano di saghe spaziali o fantasy... parliamo, naturalmente, di *Assassin's Creed*, di *Mass Effect*, di *World of Warcraft* e persino del recente *StarCraft II*. Si potrà obiettare che non si tratta di arte, ma di semplice sfruttamento commerciale di un marchio noto.

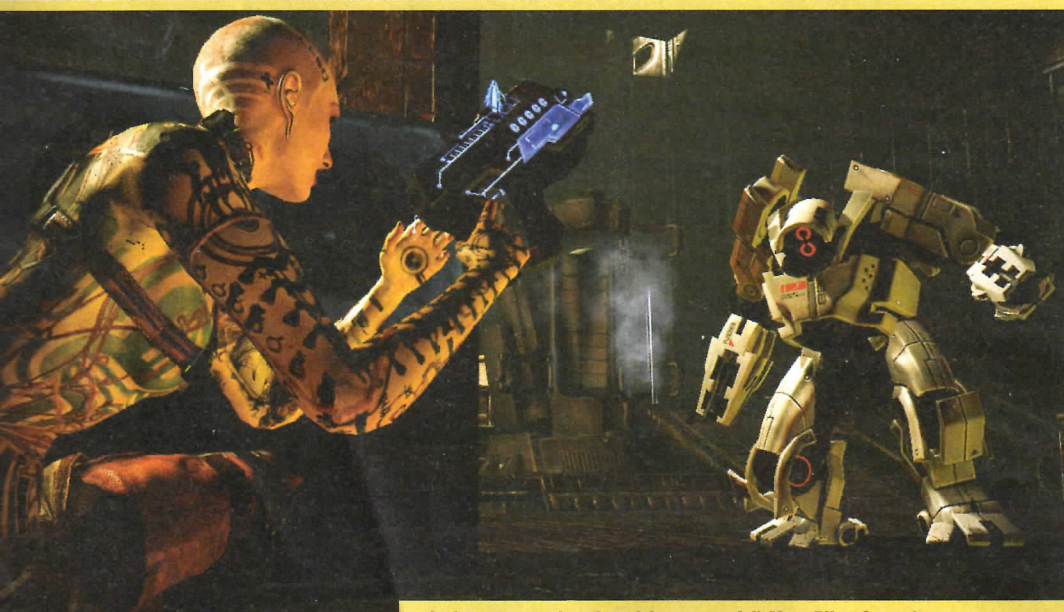
La prima considerazione che occorre fare è che questi romanzi, oltre a essere divertenti e piuttosto ben scritti, si basano su trame e ambientazioni create per dei videogiochi, il che suggerisce come si tratti di materiale di un livello sufficientemente buono da permettere di essere usato per tessere pagine che possono essere godute in modo indipendente dal videogioco stesso. In altre parole, chi si trovasse a leggere, per esempio, "Renaissance" di Oliver Bowden potrebbe anche trovarlo un ottimo libro pur senza sapere che quella che sta leggendo è la trama romanzata di *Assassin's Creed II*. Questo perché dietro un videogioco ci sono fior di scrittori e sceneggiatori il cui talento non è inferiore a quello dei romanzieri: usano solo un mezzo diverso per esprimersi. Se tutto ciò ancora non bastasse e si volesse fare un paragone con la Grande Letteratura, allora è bene tenere presente che lavori come "Guerra e Pace" di Tolstoj, "I Miserabili" di Hugo, "Delitto e Castigo" di Dostoevskij, "Madame Bovary" di Flaubert e tanti altri fecero la propria comparsa come romanzi d'appendice. Praticamente delle fiction a puntate in un'epoca in cui non esistevano i televisori né, tantomeno, il moderno negozio nel quale stiamo passeggiando. Semplice intrattenimento, appunto, al quale poi la Storia ha reso i suoi onori.

QUALCOSA DI INTERATTIVO

Il videogioco deve fare i conti con un concetto normalmente assente nelle arti tradizionali, quello dell'interattività. Diversamente da quanto accade in un quadro, l'ambiente di un videogioco ha spesso la necessità di contenere elementi manipolabili, così come le trame devono prevedere biforcazioni che, a esclusione dei cosiddetti "libri gioco", un autore di romanzi o lo sceneggiatore di un film può evitare di considerare. Il giocatore, a differenza di un lettore o di uno spettatore, ha infatti un ruolo attivo nell'evolversi della storia. L'esempio più evidente è quello delle avventure grafiche, ma anche i giochi in stile free roaming presentano problemi legati alla domanda "cosa farà di preciso il giocatore in questo punto?". E sono tutti problemi che vanno risolti.

... e quella di intrattenere

Che la marea si sia in parte invertita e che i videogiochi non siano più soltanto un mondo che preleva spunti da altre creazioni, ma siano diventati a loro volta fonte d'ispirazione per altre arti è visibile nel reparto che ospita il cinema nel suo formato più popolare, cioè in DVD e Blu-ray.

Potrebbe essere sufficiente considerare il fenomeno dei tie-in, ovvero dei giochi tratti dai film, per rimanere a volte confusi dal fatto che i medesimi titoli si trovino sia nello scaffale dei film, sia in quello dei videogiochi. Mettendo per un attimo da parte il valore intrinseco

La forte caratterizzazione dei personaggi di *Mass Effect 2* non si trova costantemente nei videogiochi. Un lavoro superbo da parte di scrittori e sceneggiatori.

Nessun settore della vita è tanto esiguo e insignificante da non offrire spazio alle aspirazioni artistiche
(Gustav Klimt)

Trama, ambientazione, personaggi... è anche grazie a questi elementi che *Assassin's Creed II* ha ottenuto grande successo. I riferimenti artistici, storici e architettonici permeano tutto il gioco.

LEZIONI DI STILE

Un topo in un labirinto, è così che ci si sente giocando a *Shift*. In effetti, l'unico scopo di ogni livello è semplicemente raggiungere l'uscita. Allora dov'è la novità? Più che nello scopo, è da ricercarsi nel modo in cui lo si raggiunge. Il gioco è, infatti, totalmente in bianco e nero, con una grafica quasi minimalista, ma presto ci si accorge che l'uscita non è raggiungibile in alcun modo. Non è un errore di programmazione, da questa situazione si esce premendo, appunto, il tasto Shift sulla tastiera. I due colori si invertono, ciò che era sfondo diventa solido e viceversa. Dal fondo di un pozzo alla cima di un palazzo premendo un tasto e l'uscita è a portata di mano. Più facile giocarlo che spiegarlo, basta un salto all'indirizzo: **http://armorgames.com/play/751/shift**

"I romanzi d'appendice erano, praticamente, delle fiction a puntate in un'epoca in cui non esistevano i televisori"

di questo tipo di operazioni, notoriamente ondivago con tendenza verso la scarsa qualità, è indubbio che ormai il gioco sia considerato quasi una propaggine naturale dei film di successo. Citiamo "La fabbrica di cioccolato", la saga di "Harry Potter", il visionario "Alice in Wonderland", "Avatar" e fin troppi altri per essere elencati. Si tratta di una pratica ormai consolidata che se spesso non è altro che un modo per favorire le possibilità d'incassi maggiori; a volte è, invece, una piacevole sorpresa che permette di ottenere un punto di vista inedito della storia raccontata su pellicola. Pensiamo per esempio a "Up", la cui versione in videogioco presenta situazioni diverse da quelle proposte dal film, oppure allo splendido *Assault on Dark Athena*, che partendo da "The Chronicles of Riddick" racconta magistralmente dei fatti collegati alla trama originale del film, offrendo una nuova visione del personaggio principale.

Il legame tra i due mezzi espressivi non è mai stato così stretto, ma se è vero che in passato gli autori di giochi hanno pescato a piene mani dal cinema per trovare trame e ambientazioni da sfruttare a proprio uso e consumo, oggi una parte di questo debito culturale viene restituita sotto forma di altrettante trame e ambientazioni. Si va dai film di "Resident Evil" a "Silent Hill" passando per una controversa versione di "Max Payne" fino ad arrivare all'ultimo "Prince of Persia: Le Sabbie del Tempo". La lista potrebbe proseguire con i due episodi dedicati a "Tomb Raider", per non parlare di "Doom", "Alone in the Dark" e persino una pellicola dal titolo "Super Mario Bros." con protagonisti gli idraulici più famosi del mondo dei videogiochi.

Se di fronte a questi titoli qualcuno starà storcendo il naso, bofonchiando che non si tratta certo degli esempi più adatti a rappresentare l'arte cinematografica, ha tutta la nostra comprensione, ma attenzione: i videogiochi da cui sono tratti sono quasi tutti dei capisaldi della cultura videoludica, titoli eccellenti sotto ogni punto di vista. È un po' uno di quei casi in cui, uscendo dal cinema, generalmente si dice: "Il romanzo è mille volte meglio". Qui è il videogioco a essere migliore e francamente non riusciamo a essere d'accordo con il fatto che un prodotto vada considerato "arte" quando la sua forma è quella cinematografica o romanzesca e non, invece, quando è presentato come un videogioco. Una buona storia, raccontata bene, è un regalo che deve essere apprezzato da qualunque parte provenga e, per come la vediamo noi, non c'è alcun motivo per non rimanere incantati davanti agli intermezzi filmati del nuovo *StarCraft II* (e parlando di filmati e di Blizzard, come non ricordare la fantasmagorica apertura di *Diablo 2*?) o ai dialoghi strepitosi di *Mass Effect 2*. Basterebbe semplicemente spogliarsi dei pregiudizi per riconoscere le mani di abili registi dietro le inquadrature, i piani sequenza e il montaggio di tanti giochi. Si obietterà che si tratta di casi isolati e che il livello qualitativo dei videogiochi non è sempre così alto. Verissimo, un'altalenanza che affligge anche il mondo del cinema, che propone senza distinzione Kie lowski, Buñuel, Kurosawa e i cinepanettoni.

LA FIERA DELL'ARTE

Da un certo punto di vista, si potrebbe affermare che la Biennale di Venezia sta all'arte come l'E3 di Los Angeles sta ai videogiochi. Entrambe le manifestazioni offrono le novità e le correnti più interessanti nei loro rispettivi campi. La Biennale di Venezia si tiene presso la Ca' Giustinian, ed è una delle istituzioni culturali più prestigiose al mondo. Nasce nel 1895 come evento internazionale all'avanguardia nell'esposizione e promozione delle nuove tendenze artistiche e negli ultimi anni è caratterizzata dai temi cui gli artisti fanno riferimento per le loro opere. Oggi possiamo godere di grandi installazioni sia in interno, sia in esterno, delle tecniche più disparate e di grandi commistioni tra video, suono, luci, sculture, pittura e così via, perfino con performance, di attori, ballerini o degli artisti stessi.

L'arte di far sentire...

La visita allo scaffale che contiene una buona selezione della musica dei nostri tempi (e anche di quelli passati) non regala molte soddisfazioni agli appassionati di videogiochi. L'offerta delle colonne sonore è ampia, ma è quasi completamente dedicata ai film noti e meno noti.

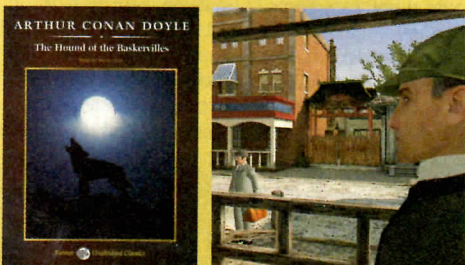
Nulla da obiettare, ci mancherebbe, ma perché non riservare spazio anche alle colonne sonore dei videogiochi? Sono forse musicisti di classe inferiore quelli che le hanno composte? Certo che no, ma del resto un nome come Inon Zur non può competere in notorietà con Ennio Morricone. Ciò non toglie che il "Main Theme" di *Fallout 3* da lui composto non manchi affatto della

Mi piaceva uscire la sera e avere un bell'uomo al mio fianco che mi diceva quanto ero bella o quanto grande era la mia arte. (Tamara De Lempicka)

ARTI A CONFRONTO

Realtà e iperrealtà
L'iperrealtà nel mondo dei giochi e in quello dell'arte. In queste immagini abbiamo messo a confronto il Jim Raynor, protagonista di *StarCraft II*, e una scultura di Ron Mueck, uno dei più importanti autori iperrealisti. Entrambi i lavori sono accomunati da un livello di dettaglio stupefacente.

Panorami da sogno
L'arte di raffigurare i panorami è da sempre una delle correnti pittoriche più famose e decantate. In queste immagini vediamo uno splendido bozzetto per le ambientazioni di *Prince of Persia*. Gli equivalenti artistici sono decine, ma a noi è piaciuto accostarne la creatività e lo spirito con uno dei magnifici panorami di Giovanni Battista Piranesi.

Protagonista e spettatore
Due immagini di Don Vito Corleone nella sua versione reale, interpretata dal leggendario Marlon Brando, e in quella virtuale nel gioco *Il Padrino II*. La somiglianza è quasi perfetta, ma Francis Ford Coppola non dovette preoccuparsi dei problemi legati all'interattività degli spettatori con la pellicola. Questa è la principale differenza tra il cinema e il videogioco.

Da leggere e da giocare
Sono innumerevoli i giochi tratti o ispirati da romanzi celebri. Uno dei casi più interessanti riguarda le indagini di Sherlock Holmes sviluppate da Frogwares. Le trame ispirate al grande detective seguono alla lettera le meccaniche narrative di Arthur Conan Doyle, al punto da potere essere quasi considerate dei romanzi apocrifi, in particolare quella del gioco *L'Orecchino d'Argento*.

Costruire con stile
L'arte di costruire edifici secondo stili e convenzioni ben precise ha dato vita ad abitazioni paragonabili a vere e proprie opere d'arte. Persino l'architettura ha dato il proprio contributo nella realizzazione dei videogiochi. Citiamo l'esempio più noto, che è quello di *BioShock*, il quale deve il proprio successo anche alla splendida ambientazione in stile art déco.

Il fenomeno dei tie-in lega ormai a doppio cinema e videogiochi, al punto che le uscite del film e del gioco sono organizzate per una vicendevole promozione. È il caso di *Alice in Wonderland*.

"Una buona storia, raccontata bene, è un regalo che deve essere apprezzato da qualunque parte provenga"

potenza, del pathos e della drammatica espressività necessari a evocare un mondo post-atomico. Molti altri esempi meriterebbero una citazione, come l'inquietante incedere di "Welcome to Rapture", tratto dalla colonna sonora di *BioShock* e caratterizzato da una disperata melodia di violino. L'autore è il compositore Garry Schyman, che ha firmato anche la colonna sonora di *Dante's Inferno*. Nemmeno lui è presente nello scaffale, così come non c'è speranza di trovare le meravigliose note della serie *Zelda* (che anche un giocatore PC dovrebbe conoscere) e tantomeno uno dei nostri brani preferiti di sempre: il tema "Human 01" dalla colonna sonora di *Warcraft 2*.

Non resta che Internet e qualche ricerca nell'immensità di YouTube per godersi questi brani. Le alternative per chi vuole accaparrarsi la colonna sonora dei propri giochi preferiti sono le edizioni speciali, quando vengono prodotte, che spesso la propongono in forma di CD separato. Un altro buon mezzo è l'ormai celebre sito Play.com, che ne propone alcune nella sua sezione Music. C'è persino un sito dedicato alle colonne sonore dei giochi, lo si trova all'indirizzo **www.game-ost.com**, in lingua inglese. I negozi tradizionali però, come abbiamo visto, trattano poco l'argomento. Disinteresse? Mancanza di popolarità? Snobismo da parte delle etichette discografiche e degli appassionati di musica? Difficile a dirsi, ma è comunque innegabile che, quando si parla di colonne sonore, la mente corre subito al grande schermo, non certo al monitor. Insomma, le musiche dei videogiochi, a prescindere dal loro valore artistico, non sono abbastanza popolari per meritare spazio negli scaffali e questo porta a pensare come il videogioco soffra d continue contraddizioni: d una parte si cerca di farlo diventare un fenomeno di massa alla stregua del cinema, dall'altra sembra quasi impossibile estrarlo dalla nicchia in cui da sempre si trova, con il risultato paradossale di renderlo un prodotto che può piacere a tutti, ma che è in realtà conosciuto approfonditamente da pochi. Anche in questo caso, come per i romanzi, è possibile parlare di artisti di grande livello le cui composizioni, quando ascoltate in modo indipendente dal videogioco che le contiene, verrebbero certamente apprezzate anche dagli appassionati più esigenti. È forse propri l'elemento ludico quello che tende a sminuire il valore intrinseco dell'arte che viene profusa

SNOBISMO ARTISTICO
L'arte è spesso snob persino con se stessa, al punto che alcune sue forme vengono osservate con sufficienza e poco rispetto. Se, in alcuni casi, è fin troppo facile chiedersi se alcuni film siano in effetti degni di essere considerati "cinema", in altri la questione è più complessa, come nel caso dei Gialli in letteratura, da sempre considerati un sottogenere letterario, più che vera letteratura. È difficile essere d'accordo quando tra i giallisti si possono trovare nomi del calibro di Agatha Christie, George Simenon, Arthur Conan Doyle, Andrea Camilleri e moltissimi altri. Tutti questi nomi, a eccezione purtroppo di Simenon, hanno tra l'altro visto i propri personaggi raffigurati in almeno un videogioco.

Fare denaro è un'arte. Lavorare è un'arte. Un buon affare è massimo di tutte le ar
(Andy Warho

Iperrealtà, 3D e buoni sentimenti sono gli elementi di "Avatar" di James Cameron. Il gioco che ne è stato tratto ne ripercorre gli eventi, dando però un maggiore accento alle battaglie.

per valorizzarlo: dato che è un gioco, allora non può essere artistico. Come se giocare non fosse un'arte di per sé.

... e quella di far vedere

Pur ruotando su noi stessi e dando uno sguardo panoramico all'intero negozio, non ci riesce di individuare quadri appesi alle pareti (al massimo qualche manifesto). Forse, con un po' di buona volontà, potremmo sforzarci di passare al setaccio il reparto del software e dei programmi con la speranza di recuperare qualche collezione su CD-ROM di quadri famosi. Verrebbe quindi da concludere che l'arte visiva non rientra nell'offerta del nostro pur fornito centro commerciale e che di certo non ha nulla a che fare con i videogiochi. Ebbene, non potrebbe esserci niente di più sbagliato.

Non solo i videogiochi e l'illustrazione sono strettamente correlati, ma è forse proprio l'arte del disegno che trova la sua maggiore applicazione in questo contesto. No, Caravaggio, Raffaello, Michelangelo e gli altri maestri non sono protagonisti di giochi di sparatorie (per quanto non si tratterebbe di un'idea da buttare), ma se collezionare le loro opere d'arte in *Assassin's Creed II* non può essere paragonabile alla visita di un museo, è anche vero che "giocare" con questi capolavori a volte stimola la curiosità di scoprirli e, quindi, di entrare in un mondo tanto più vasto e meraviglioso. Allo stesso modo, la visione di una Firenze alla fine del '400 ricostruita con tale minuzia e capace di offrire scorci dalla bellezza accecante del campanile di Giotto, di Santa Croce e della Basilica di San Lorenzo potrebbero causare ai più sensibili emozioni simili alla sindrome di Stendhal. Insomma, omaggi all'architettura, all'arte pittorica e persino alla moda dell'epoca! Tutto questo senza volerci soffermare sul fatto che una trama basata sulla congiura dei Pazzi, sul Rinascimento, sui Templari e su figure come Savonarola, Machiavelli, Caterina Sforza e che, in più, è anche giocabile, merita lo stesso identico rispetto dimostrato a Dan Brown e al suo "Il Codice Da Vinci": lo sforzo creativo necessario alla realizzazione non è certo stato inferiore. L'arte di disegnare e di illustrare è assolutamente centrale nei videogiochi e non sono pochi i casi in cui i risultati di un connubio tra la matita e il monitor hanno dato vita a forme espressive di assoluto rilievo. Chi nutre delle perplessità provi il più recente *Prince of Persia*, ma ci si può limitare anche a guardare qualcuno che gioca. Tralasciando i dietro le quinte degli artwork e dei bozzetti preliminari, che rivelano la maestria degli illustratori, basterebbe anche solo un'occhiata fugace per apprezzare la straordinaria commistione di stili data dal contrasto tra personaggi quasi tratteggiati a carboncino colorato e fondali renderizzati. Non basta ancora? Allora rivolgiamoci a quei giochi che in questo negozio non vengono ancora ospitati: gli indipendenti. Una breve ricerca in Rete ci permetterà di reperire gioiellini di design come *Braid*, un gioco di piattaforme apparentemente semplice che però si permette di citare le opere di Italo Calvino, David Lynch e niente di meno che Robert Heinlein, il maestro della fantascienza e autore del romanzo da cui è stato tratto "Starship Troopers". Citazioni e ispirazioni servite per dare vita a livelli il cui impatto visivo è studiato in ogni millimetro per trasmettere emozione. E che dire del misconosciuto *Orphan Feast*, un browser game con protagonista un misterioso ladro di bambini di nome Creaky Tom, a metà strada tra un personaggio di Dickens e le atmosfere nebbiose di Conan Doyle, rigorosamente disegnato in toni grigi spenti e marrone cupo, ma assolutamente affascinante. Infine, chi cerca il minimalismo e l'eleganza del bianco e nero può provare *Shift*, un gioco cui basta una manciata di pixel per dare lezioni di stile.

Quella dei giochi indipendenti non è soltanto una felice isola piena di idee che le grandi produzioni del videogioco sembrano ormai snobbare, ma è soprattutto una palestra per artisti dell'illustrazione, che mettono il loro talento all'opera nella maniera più sorprendente. In altre parole è una corrente, e naturalmente è una corrente artistica.

IL PARERE DELL'ESPERTO

Il videogioco può essere considerato una forma d'arte? Lo abbiamo chiesto alla dott.ssa Cornelia Frigerio, ex docente di storia dell'arte e insegnante d'illustrazione presso l'Istituto Europeo di Design di Milano.

"Appartengo alla vecchia scuola, quindi non posso dare una risposta da giocatrice, ma sicuramente da osservatrice di questa nuova forma espressiva. Nei videogiochi ho notato che le ambientazioni, e spesso i personaggi stessi, sono così definiti e dettagliati da oltrepassare la realtà, in un modo tale da richiamare il movimento artistico dell'iperrealismo, in particolare quello pittorico. Oggi, le commistioni di vari elementi vengono esposte alla Biennale di Venezia come opere d'arte, in questo senso potrei dire che l'insieme degli elementi del videogioco, e cioè illustrazione, ambientazione, sceneggiatura e suono, potrebbe benissimo essere considerato arte, se non ora, certamente in futuro. Parlo di futuro perché ogni movimento artistico nuovo ha dovuto superare il proprio tempo per essere considerato tale".

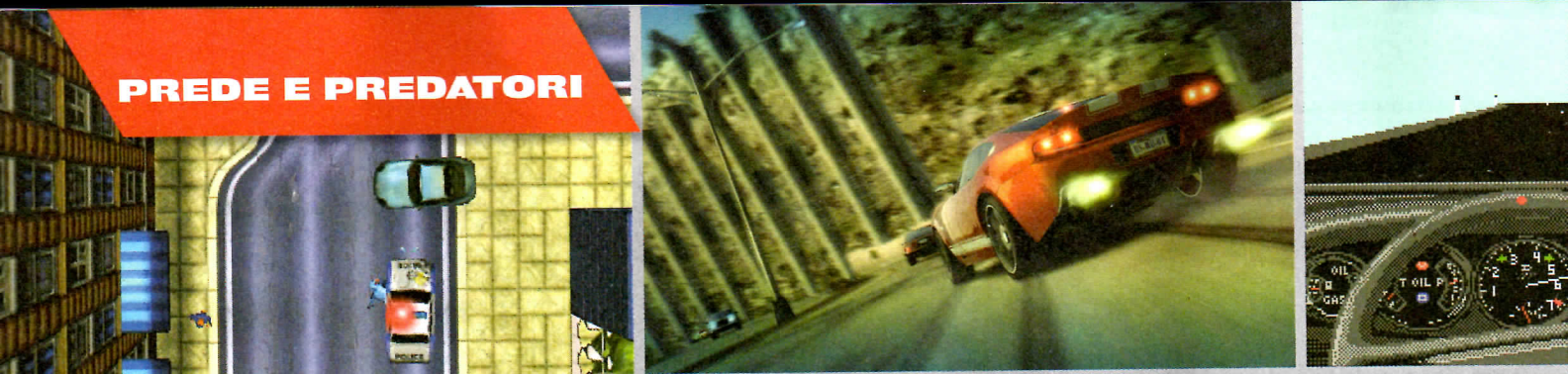
Allora perché non è arte?

Siamo appena usciti dal negozio, finalmente all'aria aperta e con le mani ingombre di sacchetti contenenti tutto ciò che abbiamo potuto comprare in termini di film, musica, libri e videogiochi. Siamo ancora ben convinti della nostra affermazione: i videogiochi sono arte, punto e basta. Tuttavia, dobbiamo essere, da veri gentiluomini, pronti a qualunque tipo di confronto.

Non potrebbe essere che così, del resto, se persino gli stessi autori di giochi sembrano non andare d'accordo sull'argomento. Spulciando in Rete, infatti, abbiamo trovato il parere di due "mostri sacri" del videogioco. Il primo è Ron Gilbert, ideatore di serie storiche come quella di *Monkey Island*, che si esprime come segue: "Quella videoludica è un'arte che va vissuta in prima persona, non vista dall'esterno.
Il mondo videoludico si è trasformato, ormai, in una vera e propria industria. È un'arte capace di attrarre milioni di persone, e continuerà a farlo". Il secondo, invece, è Hideo Kojima, il creatore di *Metal Gear Solid*: "I videogiochi devono, per forza di cose, essere realizzati in modo da garantirne la fruibilità, l'uso semplice e semplificato. Ciò è sufficiente per ingabbiare i programmatori e gli artisti in uno schema e in una serie di vincoli che negano, per loro stessa natura, la possibilità di fare arte. I videogiochi non sono arte, ma sono, invece, senza alcun dubbio, cultura".

Punti di vista molto distanti, ma che in qualche modo convergono sul fatto che il videogioco è, è sempre stato e continuerà a essere, qualcosa di più di un semplice divertimento puerile. Dopo tante parole, noi ce ne torniamo piuttosto felici a casa, dove potremo dedicarci all'ascolto di buona musica, alla lettura di un buon libro o alla visione di un bel film. Oppure, potremo accendere il nostro computer, cominciare a giocare e trovare un po' di tutto questo in un bel videogioco.
Non servirà a dipanare l'ingarbugliata matassa della nostra discussione, non ci renderà artisti e, probabilmente, nemmeno acculturati, ma sicuramente farà di noi delle persone più ricche di spirito.

GIOCHI COMPUTER

Il disegno è la sincerità nell'arte. Non ci sono possibilità di imbrogliare. O è bello o è brutto.
(Salvador Dalì)

Fuga dalle sirene

Una preda, un predatore, il rombo dei motori. Una panoramica sui giochi di corse (e non solo) concentrata su uno dei pilastri del mondo del game design. Correte a leggere, o qualcuno vi supererà!

LA storia dei videogiochi di guida è vastissima, e si suddivide in tante sottocategorie, che vanno dalle simulazioni più rigorose alla fantasia delle gare futuristiche.

Per questo, invece di ripercorrerla tutta, abbiamo deciso di seguire un interessante filone che la attraversa sin dagli albori, ridefinendone costantemente i limiti e intersecandola con altri generi. Ci riferiamo agli inseguimenti, croce e delizia di tutti i game designer a quattro ruote. Il concetto base è semplice, ma non banale: l'arrivo della corsa non è un traguardo, bensì un punto dinamico in movimento sul percorso, con tutti i pregi e le problematiche che la variabile comporta.

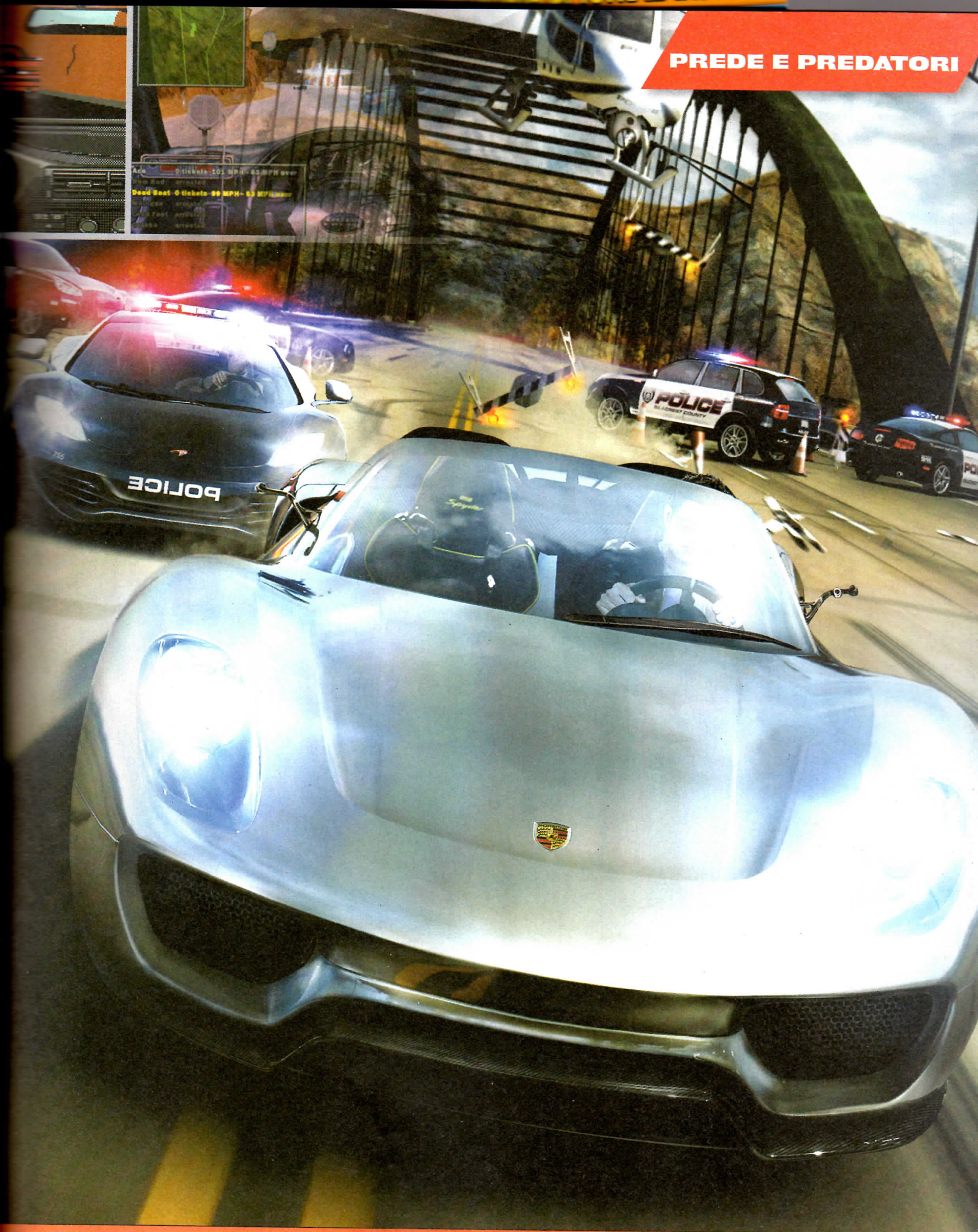
Il primo gioco espressamente dedicato agli inseguimenti fu *Chase HQ*, di Taito, uscito nel 1988 nelle sale giochi e poi convertito su quasi tutte le piattaforme dell'epoca. La tecnologia sfruttata era molto simile a quella di *OutRun*, di Sega, con la differenza che il punto di riferimento era un criminale in fuga, da acchiappare prima dello scadere del tempo. *Chase HQ* fu un grande successo, tale da giustificare una serie di seguiti, che pur essendo sparita dai radar degli appassionati, è rimasta attiva fino ai giorni nostri (l'ultimo episodio è stato annunciato nel 2006, ma solo per le sale giochi nipponiche). Non sono mancati nemmeno gli imitatori, come il tiepido *Battle OutRun* di Sega, e gli immancabili tentativi di scopiazzare la formula del titolo di successo applicandolo a film e telefilm, come *Knight Rider*, un gioco per NES dedicato da Acclaim alla serie nota in Italia come "Supercar".

Dopo questa preistoria, durante il quale il PC è stato poco più che un ricettacolo di conversioni di qualità altalenante, l'avvento di processori più potenti ha aperto nuove possibilità per i nostri compagni di gioco. Un ottimo esempio è il mitico *Stunts* di Broderbund Software, il bisnonno di *TrackMania*, che permetteva ai giocatori di sfidarsi con una serie di avversari di abilità crescente, comandati da un'Intelligenza Artificiale acerba, ma divertente (ricordate il brivido di battere Skid Vicious?). Era un primo esperimento, nonché una funzione quasi secondaria, ma il dado era tratto: i PC avevano la capacità di disegnare raffinati spazi in tre dimensioni, ed erano in grado di gestire algoritmi complessi per simulare il comportamento dei piloti. Un nuovo mondo di possibilità si aprì davanti ai game designer di tutto il mondo.

BISOGNO DI VELOCITÀ

Sin dall'avvento del 3D, gli inseguimenti sono stati sfruttati in varia misura sì e no da tutti i giochi di corse, ma solo una serie li ha promossi subito al ruolo di protagonisti. Ci riferiamo a *Need for Speed*, che sin dal primo capitolo, uscito nel 1994 su 3DO (la "console" fallita di Electronic Arts) e nel 19[illegible] su PC, ha puntato sul brivido della corsa illegale in fuga dalla polizia.

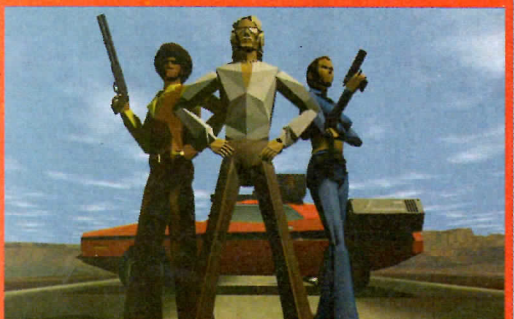
La formula riscosse un enorme succes[illegible] e, seguendo la risposta del pubblico, gli sviluppatori arrivarono a dedicare tutto il terzo capitolo agli inseguimenti, con l'ottimo *Need for Speed III: Hot Pursuit*. Questa affascinante meccanica veniva esplorata nel dettaglio, grazie alla possibilità di vestire sia i panni del crimin[illegible] in fuga, sia quelli dell'agente di polizia. Nel frattempo, in parallelo con l'avanzar[illegible] della tecnologia, le approssimazioni dell[illegible] sale giochi andavano via via sparendo, lasciando spazio a simulazioni più credib[illegible] della tenuta di strada e delle collisioni. I game designer hanno continuato sulla stessa linea fino a *Hot Pursuit 2*, per poi cambiare bruscamente direzione con i du[illegible] *Need for Speed: Underground*. Erano gl[illegible] anni della moda del tuning, di "The Fast

DI TUTTE LE TASCHE!
PREDE E PREDATORI
POLICE
POLICE

INSEGUIRE SE STESSI

Molti giochi di corse permettono di gareggiare contro i "ghost", delle rappresentazioni intangibili del proprio tempo record (o, in alcuni casi, di quello registrato da qualcun altro). Il pregio dei ghost è che permettono di studiare nel dettaglio le traiettorie, e che si prestano a svariati tipi di multiplayer non contemporaneo. Molti giochi, per esempio, prevedono la possibilità di inviare il proprio ghost agli amici, sfidandoli a superarlo, gettando le basi per una pura competizione di abilità nella guida. Senza collisioni, l'unica cosa importante è trovare la traiettoria perfetta e non mollarla mai.

La serie di *Driver* sta per arricchirsi con un nuovo episodio, *San Francisco*.

QUATTRO BOTTE MOTRICI

I giochi che uniscono auto e combattimenti sono un sottogenere a parte, che abbina il movimento delle auto alle meccaniche degli sparatutto. La storia dei PC è costellata di tante piccole chicche, come *Interstate '76*, che univa giocabilità, estetica funky e sparatorie in un cocktail che ancora oggi non è stato replicato con successo. Di recente, le botte a quattro ruote hanno visto i validi *Blur* e *Split/Second*, mentre il mondo delle console continua a vedere i successi dei vari *WipeOut* e *Super Mario Kart*.

La grande rivoluzione del free roaming scoppiò con il terzo *GTA*, il primo in 3D.

and the Furious", ed Electronic Arts cercava di svecchiare la serie, abbandonando gli inseguimenti in favore di editor per le vetture e scene d'intermezzo pre-renderizzate.

Dopo questo periodo, da molti considerato il medioevo di *NFS*, gli sviluppatori sono tornati sulla retta via, inventando nuovi modi per rendere gli inseguimenti più piccanti. *Most Wanted*, per esempio, introdusse la possibilità di far cadere parti dello scenario contro gli inseguitori, aggiungendo un'ulteriore variabile ai duelli e ampliandosi con una struttura aperta, ispirata al grande successo di *Grand Theft Auto*. Poi, eccezion fatta per esperimenti come *Shift* e *Pro Street*, EA ha continuato la tradizione con *Need for Speed: Undercover*, che ha continuato la tradizione di *Most Wanted*, e con il recente *Hot Pursuit*, affidato ai programmatori di Criterion, gli stessi di *Burnout* (serie che, pur non orbitando interamente intorno agli inseguimenti, ha sempre avuto modalità che li sfruttavano ampiamente). L'altro grande nome che attraversa la storia dei giochi di corse è *Test Drive*, nato con rudimentali inseguimenti verso la fine degli Anni '80 (il primo episodio risale al 1987) e arrivato agli impressionanti risultati del recente *Test Drive Unlimited*, con la sua enorme isola esplorabile liberamente e il suo eccellente supporto alle sfide online.

> "L'altro filone degli inseguimenti ha un'origine legata alla rivoluzione del primo *Grand Theft Auto*"

CORSE IN LIBERTÀ

L'altro filone degli inseguimenti ha un'origine tutta diversa, legata alla grande rivoluzione del primo *Grand Theft Auto*. Il gioco, nato dalla mente geniale di David Jones (creatore di *Lemmings*), lanciò con prepotenza la moda della libertà

L'ultima fatica di EA e Criterion ha ripescato il marchio *Hot Pursuit*.

INSEGUIMENTI APPIEDATI

Non si parla solo di auto, quando ci si insegue, e anzi esistono giochi in cui rincorrere o essere rincorsi rappresenta uno dei punti chiave della giocabilità. Viene in mente *Mirror's Edge*, dove la bella Faith è costantemente in fuga dalle guardie, ma anche *Assassin's Creed II*, in cui molte missioni prevedono l'inseguimento delle vittime da eliminare. In entrambi i casi, però, il succo del gioco è la maggiore capacità di movimento del protagonista, in grado di interagire con lo scenario in modi preclusi ai miseri Personaggi Non Giocanti.

Iniziò tutto con *Chase HQ*, prima in sala giochi, e poi sulle console domestiche.

La serie di *Mafia* abbina la libertà di esplorazione a veicoli d'epoca.

Inseguimenti aerei con paracadute? *Just Cause 2* fa questo e altro.

d'azione. Sul mondo dei PC, memore di perle spaziali come *Frontier* ed *Elite*, la totale libertà di movimento non era certo una novità, ma l'approccio di *GTA* la rese immediata, accessibile, irresistibile.

Il nostro protagonista era un criminale, e poteva macchiarsi di reati di vario tipo per poi fuggire a bordo di auto rubate. Gli inseguimenti erano così ben realizzati, che i giocatori finivano per mettersi nei guai solo per attirare le ire della polizia: la struttura aperta della città, infatti, apriva una nuova dimensione dei duelli a quattro ruote, aggiungendo la capacità di pianificare un percorso all'abilità di guida. Bisognava schivare il traffico e curvare con precisione, ma il vero segreto per vincere era imparare a conoscere bene le strade per seminare le volanti delle forze dell'ordine. I primi due episodi di *GTA* erano rigorosamente in 2D, con una rudimentale visuale dall'alto, mentre con il terzo episodio si passò trionfalmente alla terza dimensione, riscuotendo un successo senza precedenti. Gli straordinari record di vendita spinsero tutte le software house a imitare lo stile di *GTA*, generando addirittura un'ondata di titoli scopiazzati, che si affollavano sugli scaffali sottraendo spazio vitale agli altri generi.

Quando la moda ha iniziato a sfumare, però, le imitazioni dozzinali sono finite, e sono iniziati ad affiorare i primi titoli capaci di reinterpretare la formula in maniera originale, esplorando nuove sfaccettature del genere. Da un lato abbiamo la serie di *Mafia*, più centrata su un approccio realistico al codice stradale e sulle limitazioni delle auto d'epoca, con inseguimenti che sembrano uscire direttamente da un film di gangster. Dall'altro ci sono i vari *Driver*, che con risultati altalenanti mischiano sparatorie a prove di abilità a quattro ruote, come del resto molti altri titoli dimenticabili che quasi non meritano una citazione in questo speciale (come il mediocre *Wheelman*).

Di tanto in tanto, gli inseguimenti vengono spettacolarizzati con elementi ben poco realistici, come succede nei due *Just Cause*, dove oltre a inseguire una vettura la si può agganciare con un rampino, per poi farsi trainare in paracadute e piombare a tradimento sull'inerme pilota. Anche in questo campo, insomma, il progresso delle tecnologie e l'aumento della potenza di calcolo danno nuove armi ai programmatori, che di conseguenza si inventano di anno in anno inseguimenti più realistici, complessi, o anche solo più originali. Noi, nel frattempo, continuiamo a correre! GIOCHI COMPUTER

Armato di benchmark e di giganteschi dissipatori, Alberto "Pape" Falchi seziona e analizza nel dettaglio le caratteristiche più nascoste dell'hardware per giocare. Se avete domande e suggerimenti da sottoporre al Pape redazionale, l'indirizzo e-mail è: **albertofalchi@sprea.it**

Hard WARE

LINGUAGGIO MACCHINA

Iniziamo l'anno ad alto volume! Ancora assordati da trombette e tappi di champagne, abbiamo continuato a tenere in allenamento le nostre orecchie mettendo sotto torchio una scheda audio di Creative e un sistema composto da amplificatore e casse di Scythe. Per chi crede che il 2011 sarà l'anno del riscatto della Ferrari in F1, abbiamo testato un sistema di guida griffato dalla casa di Maranello e da Thrustmaster. Infine, abbiamo dato uno sguardo all'interno del nuovo case di NZXT.

I TEDESCHI E LA CREATIVITÀ

È un periodo molto particolare per il videogioco su PC. I publisher puntano su console, smartphone e iPad, deludendo chi di questi non vuol sentire parlare, ma anche alcuni sviluppatori. Come Crytek, che lamenta di non poter spingere al limite la piattaforma caratterizzata dall'hardware più potente (come fa notare Cevat Yerli in questa intervista, in inglese, http://goo.gl/ooM5W).

Al di là delle convinzioni su quale sia la piattaforma di gioco ideale, quello che non mi convince delle dichiarazioni di Yerli è il suo legare strettamente la creatività artistica con le risorse hardware. Sicuramente il PC è una generazione avanti, dal punto di vista tecnologico, e con altrettanta certezza sviluppando su più piattaforme è impossibile sfruttare al meglio le peculiarità del computer, ma non credo che per fare uno sparatutto migliore sia necessaria più potenza di calcolo. La serie di *Halo* non ha avuto più successo di altre perché più bella da vedere, ma perché ha innovato il genere FPS limitando l'arsenale a due armi contemporaneamente, ha introdotto l'energia ricaricabile e ha stupito i giocatori con un'Intelligenza Artificiale ancora adesso molto valida. Così come *Gears of War* non è piaciuto tanto perché spingeva al limite l'Unreal Engine, ma per il divertimento che scaturiva dall'allora innovativo sistema di coperture.

Volendo proseguire con gli esempi, le novità più richieste per *F1 2011* non riguardano l'impatto visivo, ma aspetti legati alla giocabilità (come l'inserimento di uno strumento per analizzare la telemetria) e al codice di rete. Di sicuro, non sarei dispiaciuto se le versioni PC, al contrario di quanto accade nella maggior parte dei casi, fossero graficamente superiori a quelle console, ma quando preferisco godermi un titolo su PC e non su console il motivo non è mai "che si vede meglio": può essere una questione di esclusiva (*iRacing* non esiste per console), di sistema di controllo (se voglio fraggare online con *Modern Warfare 2*, mi trovo meglio con il mouse) o di filosofia (se voglio provare dei Mod, posso farlo solo su PC), ma mai di grafica. Io credo che il PC abbia ben altre frecce al suo arco, frecce che alcuni team sono stati bravi a raccogliere, altri meno. *Commander Keen* di id era tecnicamente inferiore a *Super Mario Bros 3*, ma il suo successo era dovuto alla filosofia dello shareware che allora iniziava ad affermarsi anche per i giochi.

Così come *The Sims* ha avuto più successo su computer grazie alla facilità con cui i giocatori potevano creare e scambiarsi mobili, vestiti e quant'altro. Soprattutto, e questo valeva 20 anni fa così come oggi, chiunque può pubblicare un gioco su computer, senza prima avere l'approvazione di qualche publisher o doversi sottoporre alla certificazione che MS, Sony e Nintendo impongono agli sviluppatori, ed è questo il vero stimolo creativo, non certo il poter renderizzare più poligoni al secondo o sfruttare algoritmi più complessi per la fisica.

Senza voler sminuire il lavoro di Crytek ritengo ci sia più creatività in *Uplink* e in *Minecraft* che in *Crysis*, che quando è uscito faceva pur cadere la mascella, ma non offriva più stimoli di un qualsiasi altro FPS. E personalmente, non mi aspetto tanta innovazione da *Crysis 2*, che sarà pure un grande sparatutto, ma che difficilmente stravolgerà il genere come hanno fatto *Doom*, *Quake* o *Halo*. In ogni caso, sicuramente alcuni dei nostri lettori saranno perfettamente d'accordo con Cevat Yerli e con la mentalità tutta tedesca di spingere al massimo la tecnica, e pur non essendo d'accordo, posso comprendere le loro ragioni: c'è chi preferisce il lusso e la tecnologia di una Porsche e chi, come me, stravede per gli interni spartani e la passione motoristica che sono alla base di un'insostituibile Ferrari. Questione di punti di vista.

***Crysis* ha innovato dal punto di vista grafico, ma *Minecraft*, con il suo aspetto spartano, ha stravolto i canoni dello stile di gioco.**

"Il PC è una generazione avanti, dal punto di vista tecnologico"

THRUSTMASTER FERRARI WIRELESS GT COCKPIT 430

- **Produttore:** Thrustmaster
- **Distributore:** Thrustmaster
- **Internet:** www.thrustmaster.com
- **Prezzo:** € 249

LA passione per le simulazioni di guida obbliga, spesso, a una serie di compromessi sia per quanto riguarda il budget a disposizione per le periferiche (che possono essere molto costose), sia per la comodità durante le sessioni di gioco.

La maggior parte dei "virtual driver", per esempio, si accontenta di agganciare il proprio volante alla scrivania e la pedaliera a terra, (ancorandola in maniera fantasiosa, per evitare che scivoli nelle staccate più dure). Una condizione non ideale, sia per via della postura, sia perché ogni volta che si vuole "fare un giro" è necessario collegare il tutto, e poi, se la sedia è dotata di rotelle, sarà anche necessario ingegnarsi per evitare che si muova.

Una soluzione potrebbe essere l'acquisto di una postazione di guida dedicata, ma sono oggetti costosi, che per di più occupano spazio, non certo adatti a un bilocale e tantomeno alla tipica camera di uno studente. Thrustmaster ha avuto un'idea intelligente: studiare un cockpit

robusto, ma facilmente ripiegabile, che può essere tranquillamente nascosto sotto il letto in pochi istanti, ma che consente di giocare comodamente su una sedia e addirittura stando sul divano. I pedali sono ancorati alla pesante base, quindi non scivoleranno, e il perno centrale è regolabile a piacere, quale che sia la vostra altezza. Un bel ninnolo, non c'è che dire, e l'uso del marchio Ferrari non fa che renderlo più invitante agli appassionati di motori in generale, e delle Rosse in

Una volta ripiegato, il Ferrari Wireless GT Cockpit 430 occupa poco spazio e può essere facilmente incastrato sotto un letto o dietro un mobile.

"È una fedele replica del volante montato sulla Ferrari 430"

particolare. Passando al volante vero e proprio, invece, l'entusiasmo rischia di smorzarsi: dimensioni escluse, è una fedele replica di quello montato sulla Ferrari 430, "manettino" compreso e comandi di frecce e tergicristallo esclusi. I pulsanti, però, sono di plastica e ben poco ergonomici, così come il bilanciere del cambio sequenziale, posto troppo in alto. Il pulsante dell'accensione del motore è, in realtà, un D-pad, ed è presente il tipico manettino a cinque posizioni, cui potrete assegnare le funzioni che vorrete per ogni gioco.

Da vedere, il Ferrari Wireless GT Cockpit 430 è molto gradevole, ma è durante l'utilizzo che si scoprono tutti i limiti, primo fra tutti i pochi gradi di rotazione, solo 270: non pretendevamo i 900° dei migliori modelli, ma 360 gradi sono il minimo sindacale, nel 2011. A questo, aggiungiamo la totale assenza di Force Feedback, che se può essere considerato un peccato veniale per un *Need for Speed*, diventa un difetto non da poco se si desidera usare il volante per simulazioni come *iRacing* o *Ferrari Virtual Academy*. Una scelta, quella di Thustmaster, difficilmente comprensibile: è vero che, così facendo, è stato possibile rendere l'unità effettivamente wireless (non solo per quanto riguarda il collegamento al PC, ma anche alla presa di corrente), ma considerato il prezzo non proprio da discount (parliamo di 250 euro, mica spiccioli), il Force Feedback sarebbe stato gradito. È un peccato, perché anche la pedaliera, pur priva della frizione, è di ottima qualità, con pedali solidi e dalla lunga corsa, e con la molla del freno piuttosto dura per aiutare a dosare meglio la frenata. GIOCHI COMPUTER

Bello da vedere, comodo da usare e compatibile con PC e console, il Ferrari Wireless GT Cockpit 430 è anche wireless e dotato di buoni pedali. Se solo avesse il Force Feedback e un angolo di rotazione più ampio sarebbe un gioiello.

Tech News

Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere...

ONDATA TABLET

Mentre Apple prende in considerazione una scocca in fibra di carbonio per l'iPad 2, che dalle prime indiscrezioni potrebbe vantare anche uno schermo munito di densità pari al Retina dell'iPhone 4, una doppia telecamera e una porta USB, gli avversari Dell, Asus, Samsung e Toshiba hanno adottato la piattaforma Oak Trail di Intel per una controffensiva globale nel corso del 2011. Le ottime prestazioni dell'Atom Z670, e la sua completa compatibilità con Windows 7, Chrome OS e Meego, hanno infatti convinto gli avversari ad abbandonare le soluzioni ARM, che a fine anno rischiano di trovare posto esclusivamente negli smartphone. L'utilizzo di un processore X86, d'altronde, rende molto più semplice sviluppare applicazioni funzionanti sia sui tablet, sia sui netbook, e adattare le attuali distribuzioni Linux all'interfaccia touch screen di questi dispositivi.

DOPPIA COPPIA

Una slide "rubata" a una presentazione di AMD ha rivelato che la futura Radeon 6990 sarà munita di 3.840 stream processor, ovvero di due GPU Cayman. Ad affiancare l'esercito di unità di calcolo saranno 4 GB di memoria GDDR5, capaci di accontentare la fame di dati di una scheda in grado di macinare 6 TeraFlop nei calcoli a singola precisione. Il consumo della scheda dovrebbe assestarsi sui 300 watt, ottenuti da un doppio connettore PCI-E a 8 pin. Ad affrontarla sui campi di battaglia virtuali dovrebbe essere la GeForce 595 (ma potrebbe chiamarsi 590), che in forma di prototipo sta facendo parlare di sé in Rete, grazie a un PCB su cui troneggiano ben due GF110, affiancati da 3072 MB di GDDR5 collegati tramite bus da 768 bit. Non si conoscono ancora le frequenze operative dei due mostri, né se la GeForce 595 vanterà 1024 CUDA core o un numero più ridotto di unità di calcolo, ma è certo che

CREATIVE SOUND BLASTER TITANIUM HD

- **Produttore:** Creative
- **Distributore:** Creative
- **Internet:** www.creative.com
- **Prezzo:** € 179,99

La nuova X-Fi è intelligentemente dotata di una schermatura utile a evitare le interferenze elettromagnetiche.

PER quanto ormai "anziano", il chip audio X-Fi rimane fra i migliori, se non il migliore in assoluto, per gli appassionati di videogiochi.

Sebbene le interfacce audio integrate nelle motherboard abbiano fatto notevoli passi in avanti, solo raramente sono supportate tutte le versioni di EAX o OpenAL, e le sezioni di conversione da digitale ad analogico sono, per la maggior parte, economiche e caratterizzate da prestazioni appena sufficienti. Niente a che vedere con le schede audio dedicate (come quelle prodotte da Creative, Asus o Auzentech, insomma), curate sotto tutti gli aspetti in modo da soddisfare le necessità di appassionati anche piuttosto esigenti.

La nuova X-Fi Titaniun HD viene indicata da Creative come un prodotto per audiofili, ma noi crediamo che possa risultare molto interessante anche per i più comuni giocatori: offre quasi tutte le funzionalità di una Fatal1ty Titanium, ma costa qualcosina in meno. Perché? Semplice: per collegarla a un sistema multicanale, dovrete necessariamente veicolare il suono tramite l'uscita ottica (attivando l'encoding in tempo reale in Dolby Digital o – meglio – in DTS), quindi connetterla a un sintoamplificatore o un decoder esterno, dato che l'uscita analogica è solo stereofonica. Quello che sembra uno svantaggio è, però, il punto di forza di questo modello: il DAC utilizzato per i canali frontali è infatti l'ormai noto (anche ai nostri lettori) Burr Brown PCM 1794, usato in altre schede audio di qualità e soprattutto su sintoamplificatori e lettori CD di fascia medio/alta. Il DAC è abbinato allo Opamp LME 47910 per le uscite di linea, e a un NJM2114 che controlla l'uscita cuffie. Si tratta, in entrambi i casi, di prodotti di qualità, ma chi volesse divertirsi a sperimentare sarà felice di sapere che sono installati su zoccolo, e che chiunque può acquistare dei modelli differenti per adattare l'uscita analogica ai propri gusti personali. Purtroppo, non abbiamo avuto modo di testare combinazioni di differenti Opamp, ma già così il suono è più che soddisfacente, a livello di prodotti come la Asus Essence XT o delle ottime Auzentech provate in passato. Anche il prezzo è allineato a questi prodotti, così come le funzioni, soprattutto nel caso di Auzentech, che condivide lo stesso processore audio.

> "Si possono sostituire gli Opamp"

La nuova X-Fi è sicuramente un prodotto molto valido, capace di esaltare sia gli audiofili attenti al budget, sia i giocatori attenti alla qualità del suono, ma ha il limite di non offrire novità rispetto a quanto fatto dai concorrenti. Creative è stata brava a recuperare il divario che la separava dai suoi diretti avversari (anche se tale gap è limitato a piccole chicche che solo in pochi apprezzeranno a pieno), ma avremmo gradito qualche novità in più e non una semplice revisione delle sue buone vecchie X-Fi, o quantomeno un prezzo al pubblico più aggressivo.

Un'ottima scheda audio, a patto di giocare con le cuffie o con due sole casse. Per giocare in multicanale si deve usare l'uscita audio digitale e collegare la scheda a un decoder DD/DTS, perdendo così i vantaggi offerti dagli ottimi DAC e OpAmp installati.

8

Tech News

Tutte le novità dal mondo della tecnologia applicata al divertimento elettronico...

le due avversarie arriveranno sul mercato entro marzo e potrebbero essere già ufficialmente mostrate al pubblico durante il CES di Las Vegas.

COME I PENTIUM

Il solitamente moderato Paul Otellini, amministratore delegato di Intel, sostiene che la prossima generazione di processori Sandy Bridge sarà rivoluzionaria quanto lo furono i Pentium dopo l'era dei 486. Tale fiducia è legata non tanto alle prestazioni dei processori, che dovrebbero essere superiori del 15% - 20% rispetto ai Core i7 attuali di pari frequenza, quanto agli enormi passi avanti compiuti da Intel nel campo della grafica integrata, che nei primi test non ufficiali ha dimostrato di poter tener testa, se non addirittura sconfiggere con un piccolo margine, i Radeon 5450. Tra i modelli annunciati spiccano il Core i7 2600K e il 2500K, due quad core a 3,4 e 3,3 GHz muniti di GPU HD 3000, ma ottime prestazioni dovrebbero provenire anche dai meno costosi Core i5 2300 a 2,8 GHz. Non contenta di minacciare AMD nella fascia alta delle prestazioni, Intel sta appianando le diatribe legali con NVIDIA, nel tentativo di convincere quest'ultima a sviluppare ulteriori piattaforme Ion per Atom, che rischiano di perdere il confronto con le APU di AMD integranti al proprio interno le logiche DirectX 11 dei Radeon. In pratica, il 2011 sembrerebbe caratterizzato da un generalizzato miglioramento della grafica integrata, che potrebbe, per la prima volta in un decennio, offrire prestazioni adeguate all'esecuzione dei giochi meno impegnativi.

ADDIO, ROVERE

La scrivania del futuro potrebbe essere curva e multitouch, se i produttori di mobilio per ufficio daranno retta agli studenti dell'università di Aachen, costruttori del prototipo BendDesk. Simile come concetto al Microsoft Surface ormai

SCYTHE KROCRAFT MINI + KAMA BAY AMP

"Il rapporto qualità/ prestazioni è eccellente"

- **Produttore:** Scythe
- **Distributore:** Vari
- **Internet:** www.scythe.com
- **Prezzo:** € 90

SCYTHE è un'azienda asiatica che gli appassionati conoscono bene: produce alcuni dei dissipatori per CPU più versatili e dei modelli di ventole fra i migliori sul mercato. In particolare, i prodotti di Scythe sono apprezzati da chi vuole realizzare computer molto silenziosi. Ultimamente il produttore ha voluto ampliare l'offerta, andando anche in direzione diametralmente opposta, presentando amplificatori e casse ben studiati. Il primo aspetto che ci ha incuriosito è il prezzo, che si aggira attorno ai 90 euro per l'amplificatore e le casse. Il primo, chiamato Kama Bay Amp, è un minuscolo amplificatore in classe D, basato sul chip YDA 138 di Yamaha, capace di 10 watt per canale. A dispetto delle dimensioni e del prezzo, è un oggetto molto interessante: può essere montato all'interno del case, in uno slot, oppure collegato esternamente, sfruttando in tal caso il trasformatore dedicato. La cura nei particolari è notevole, tanto che è stato integrato un secondo amplificatore, di qualità inferiore, dedicato alle sole cuffie, mentre i contatti per i cavi delle casse sono dorati e adatti anche a cavi spessi e dotati di comode connessioni a banana. Parlando di qualità, si rimane a bocca aperta per l'eccellente rapporto con le prestazioni: pur limitato a soli 10 watt per canale, il "giocattolo" suona bene e, a patto di collegarlo a una scheda audio con uscite analogiche di qualità, compete con amplificatori stereo molto più costosi. Al contrario del T-Amp (altro ottimo amplificatore economico), ha il vantaggio di non tagliare le frequenze sotto i 100 Hz, quindi vi godrete anche dei bassi piuttosto corposi, se le vostre casse scendono abbastanza in frequenza.

Dall'immagine è difficile realizzare quanto siano piccoli i vari componenti.

Parlando di casse, dobbiamo ammettere che siamo partiti prevenuti da quelle fornite a corredo con l'amplificatore: si tratta di due cubetti di legno con membrana in alluminio dal peso di circa un chilo l'uno. Anche in questo caso, abbiamo degli ottimi connettori placcati in oro per collegare i cavi di potenza. Nonostante le dimensioni contenute, siamo rimasti a bocca aperta: non c'è paragone con la maggior parte dei tipici kit per computer, anche più costosi. Questi piccoletti ci hanno veramente emozionato e, pur non potendo offrire pressioni sonore particolarmente elevate, sono perfetti da appoggiare sulla scrivania o per sonorizzare ambienti di pochi metri quadri. Considerando che casse e amplificatore costano solo 90 euro, non potevamo che promuovere a pieni voti il lavoro di Scythe, e siamo stati tentati dal valutarlo con un bel 9. Abbiamo optato per mezzo punto in meno solo per un motivo: con 10 euro un più ci si porta a casa il fratello più grande, che include il medesimo amplificatore, ma con casse a due vie, più adatte alla musica e ai videogiochi. Inutile dire che non vediamo l'ora di spremere a fondo anche queste, nei prossimi numeri di GMC.

Per 90 euro è difficile trovare un amplificatore e due casse di tale qualità. Non abbiamo dato il massimo dei voti solo perché bastano 10 euro in più per portarsi a casa il modello superiore, caratterizzato da satelliti a due vie con un woofer leggermente più grande.

8 1/2

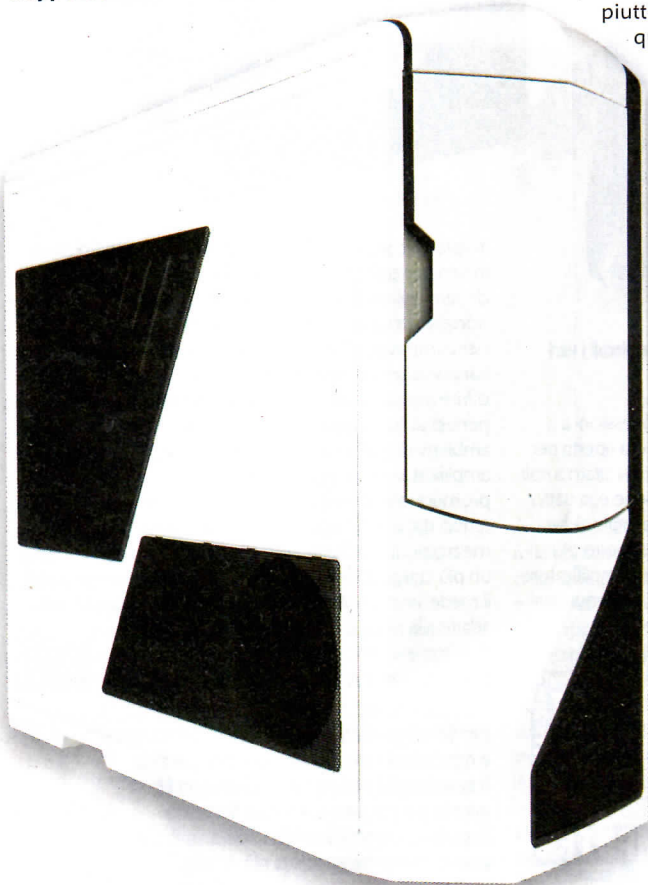
presente in molte trasmissioni televisive, la scrivania interattiva permette di scrivere (a macchina o a penna) sui documenti, creare grafici e distribuire il lavoro sul piano verticale senza dover far uso di carta, computer e puntine. I ricercatori di Redmond hanno invece depositato un brevetto in grado di dare "spessore" a texture, mappe e finestre, grazie a uno schermo ricoperto di polimeri a memoria di forma. Una volta colpito da raggi ultravioletti, diretti da apposite telecamere poste alle spalle dell'utente, lo schermo permette di sentire al tatto i bordi delle finestre e le frastagliate vette delle montagne visualizzate, a tutto vantaggio di chi vuole dire per sempre addio a mouse e tastiera.

3D, MA DI QUALITÀ

Fino a oggi, i monitor per PC dotati di frequenza a 120 Hz sono sempre stati basati su pannelli TN, ottimi per la reattività con i giochi, ma carenti quanto a visibilità laterale e riproduzione delle tinte più tenui. LG ha deciso di aggirare tale limite annunciando uno schermo da 23 pollici, basato sulla più cromaticamente fedele tecnologia IPS, capace di raggiungere la frequenza di ben 240 Hz. A illuminare il pannello sono dei led che si spengono dinamicamente in base ai dettagli della scena, mentre la reattività dei cristalli è prossima agli 8 ms, grazie all'utilizzo di una sofisticata griglia di linee in sottilissimo rame. In attesa che tale meraviglia si traduca in un prodotto realmente acquistabile, l'azienda coreana ha introdotto sul mercato l'E2290V, un monitor da 22 pollici sottile solo 7,2 millimetri. Il risicato spazio di manovra non ha impedito agli ingegneri di ottenere cristalli da 2 ns, un rapporto di contrasto dinamico 10.000.000:1 e una luminosità di 250 cd/m2. Gli ingressi HDMI, DVI e D-Sub trovano posto sulla base d'appoggio, acquistabile insieme allo schermo al prezzo di 329 euro.

NZXT PHANTOM

- **Produttore:** NZXT
- **Distributore:** Realtek
- **Internet:** www.realtek.it
- **Prezzo:** € 149

CI sono voluti parecchi anni, ma finalmente i produttori di case sono riusciti a trovare soluzioni per consentire sia una disposizione ordinata, sia un rapido e facile accesso a qualsiasi componente, che ora può essere cambiato senza troppe fatiche.

Il compromesso da accettare per tale comodità è rappresentato dalle dimensioni (solitamente generose) e dall'estetica. Non fa eccezione il Phantom, che al di là dei suoi bei colori sgargianti (l'esemplare testato era bianco, ma è disponibile anche in rosso o nero), occupa parecchio spazio ed è tutt'altro che elegante. In compenso, è stato progettato da qualcuno che conosce bene le esigenze di chi smanetta spesso con l'hardware. Il sistema di gestione dei cavi è uno dei migliori fra quelli disponibili, e permette di assemblare PC anche piuttosto complessi senza ritrovarsi quintali di fili intrecciati e sospesi a mezz'aria.

I cavetti in dotazione, quelli per collegare il tasto di accensione, le ventole e le porte sul frontale, sono molto lunghi e adeguatamente disposti, e basterà collegarli alla scheda madre, senza perdere tempo nel tentativo di ordinarli. Tutto è accessibile senza dover ricorrere ad alcuno strumento: basteranno pochi istanti per aggiungere un lettore Blu-ray, un ulteriore hard disk o altro, considerato che lo spazio non manca e che sarà sufficiente la pressione di un paio di levette. Fortunatamente, il progettista ha pensato bene di rendere facilmente accessibile anche la parte della scheda madre che si trova dietro lo zoccolo della CPU, in modo da semplificare all'estremo l'installazione dei dissipatori più efficienti, che solitamente necessitano d'inserire la propria mascherina sul retro della motherboard. Non possono poi mancare i fori per il passaggio dei tubi dei sistemi a liquido: addirittura, sono presenti ben quattro fori, che consentono anche l'installazione di sistemi piuttosto estremi, con più pompe e dissipatori.

> "Le ventole sono controllabili dai comandi sulla parte superiore del case"

È stata dedicata particolare attenzione al ricircolo dell'aria: il case include una ventola da 12 centimetri sul lato posteriore e altre due della stessa taglia sul lato che si apre del case. Queste gettano aria sugli alloggiamenti dei dischi fissi. È inoltre presente una generosa ventola da 20 centimetri sul lato superiore. Sono però contemplati spazi per altre unità: uno da 12 centimetri sul frontale e altri due da 20 centimetri sul lato superiore e sulla paratia del case. Tutte queste ventole sono poi direttamente controllabili tramite i comandi posti sulla parte superiore del case.

Al di là dell'estetica, il Phantom è un valido prodotto, che non deluderà gli overclocker, né chi vuole un facile accesso a ogni parte del computer. Il prezzo non è dei più popolari, e sebbene a 150 euro non sia certo il case più caro, crediamo siano disponibili modelli più convenienti, magari dotati di un controller per le ventole gestibile via software e non solo manualmente.

La verniciatura è piacevole, ma la forma non ha incontrato i nostri gusti.

Un case di fascia alta, predisposto per ospitare un numero elevato di ventole. Come spesso accade, però, l'estetica lascia a desiderare. Considerato il prezzo, avremmo preferito un controller per ventole più evoluto, gestibile via software. **8**

Tech News

Tutte le novità dal mondo della tecnologia applicata al divertimento elettronico...

TERZO BUS

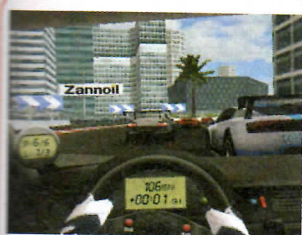
Lo standard PCI-Express 3.0 è stato ufficialmente ratificato dal consorzio PCI-SIG, e dovrebbe trovare posto nelle motherboard di fine 2011. Il successore dell'attuale PCI-E 2.0 vanta una capacità di 8 GigaTransfer, che si traduce nel trasporto di 32 GB di dati al secondo verso le periferiche collegate tramite slot 16x. Ogni linea può, infatti, gestire 1 GB/s, per la felicità dei produttori di schede Ethernet da 40 GBps e SSD interni ad alte prestazioni, ma il nuovo bus apporta anche un miglioramento più importante: la completa virtualizzazione delle periferiche collegate. Grazie a essa, i sistemi operativi virtuali eseguiti all'interno dei nostri desktop godranno di una completa accelerazione, di conseguenza sarà possibile eseguire un'applicazione DirectX all'interno di una finestra in cui pulsa ancora Windows XP, senza incappare in vistosi rallentamenti.

L'ASSO DI NOKIA

Mentre l'N8 fa parlare di sé a causa di un fastidioso problema di alimentazione, Nokia si appresta a calare la sua carta migliore nel mercato degli Smartphone. L'N9 non è stato ancora presentato ufficialmente, ma sono già note alcune sue caratteristiche tecniche, tra cui spiccano uno schermo AMOLED da 4,2 pollici, un processore Qualcomm SnapDragon a 1 GHz, 768 MB di RAM e fotocamera da 12 MegaPixel basata su ottica Zeiss. A far rumore tra gli appassionati sono le notizie riguardanti la GPU scelta, che potrebbe riuscire a gestire 190 milioni di poligoni al secondo, ovvero un numero triplo rispetto alla PS2 e non molto inferior a quello offerto dal Wii. Ma anche se non si rivelasse un tale mostro poligonale, l'N9 ha un punto di forza certo: sarà il primo telefono basato su MeeGo, il sistema operativo con cui il costruttore finlandese vuole dire addio a Symbian, ormai inadeguato a fronteggiare i rivali basati su Android iOS. L'N9 dovrebbe diventare circuit e alluminio entro il primo semestre dell'anno.

REAL RACING

GMCMobile

A cura di Paolo Cupola

- **Produttore:** Firemint PTY
- **Prezzo:** € 3,99 iPhone; € 7,99 iPad, gratis GTI
- **Versione provata:** iPad/ iPhone 3Gs
- **Internet:** http://firemint.com

PUÒ sembrare paradossale, eppure nel catalogo per iPhone e iPad (che, al momento di andare in stampa, conta già la cifra di circa 30.000 titoli!) i giochi di guida tradizionali, con visuale in soggettiva, sono una rarità.

Al contrario, la maggior parte delle proposte presenti su AppStore è rappresentata da maldestri cloni dei simulatori di guida "maggiori", per console o PC. Un'anomalia che può trovare una semplice spiegazione nel sistema di controllo del melafonino, dipendente in maniera quasi esclusiva dal proprio touch screen: l'adozione di joystick (o volanti) virtuali, da sempre stigmatizzata sulle pagine di GMC Mobile, si rivela infatti del tutto insoddisfacente per queste tipologie di gioco, in cui l'affidabilità e la precisione del sistema di controllo acquisiscono un ruolo vitale per la buona riuscita del titolo. Esiste un'alternativa, precisa anche se non del tutto intuitiva, che viene utilizzata di rado nei giochi, ma che i programmatori di Firemint (autori del pluripremiato *Flight Control*) hanno avuto il merito di saper gestire in maniera praticamente perfetta: l'accelerometro interno. È questa la chiave di volta che sta alla base della riuscita di un titolo tecnicamente impeccabile. L'idea è di afferrare l'iPhone, o l'iPad, come se si trattasse di un volante e guidare così la propria vettura, affidandosi al sistema di accelerazione automatica e frenata assistita (disattivabili) e concentrandosi soltanto sulla corretta impostazione della traiettoria ideale in curva e nei vari rettifili. *Real Racing* è un simulatore di guida vero, sulla falsariga, per intenderci, dei vari *Gran Turismo*, *Forza Motorsport*, eccetera. Il gioco propone 18 campionati, con una dozzina di tracciati e tre diverse classi di difficoltà. Tutte le auto presenti, pur somiglianti a vetture autentiche e verosimili (non si fa fatica a riconoscere i tratti dei vari modelli di Peugeot, Renault, Audi, eccetera) sono fittizie, con una sola eccezione di rilievo, costituita dalla Volkswagen Golf GTI, in virtù di una sponsorizzazione della celebre casa tedesca che ha voluto includere tale modello nel parco macchine di *Real Racing*. Sempre a Volkswagen, tra l'altro, si deve la versione gratuita (chiamata appunto *Real Racing GTI*) di questo eccellente simulatore, disponibile sia per iPhone, sia per iPad e interamente sussidiata dalla casa produttrice. Si tratta, insomma, del miglior gioco di guida per iPhone e iPad, almeno fino all'avvento di *Real Racing 2*, dato per imminente dagli stessi portavoce Firemint.

Un simulatore vero, che punta sull'accelerometro di iPhone e iPad, dimostrandosi il miglior gioco di guida per iPhone e iPad. **9**

Provato

RAGE: MUTANT BASH TV

Con l'acquisizione di id Software, la leggendaria casa di sviluppo responsabile della realizzazione di pietre miliari della storia dei videogiochi quali *Doom* e *Quake*, Bethesda può ora contare su alcune ghiotte licenze. Tra queste c'è *Rage*, titolo in fase di produzione per PC, Xbox 360 e PS3. Nonostante la versione "maggiore" sia ancora in sviluppo, Bethesda ha già pubblicato un prequel per iPhone e iPad, intitolato *Mutant Bash TV*. È una sorta di sparatutto dinamico ambientato nello stesso sconvolgente scenario post-apocalittico che farà da teatro per le edizioni principali. La trama del gioco ricorda straordinariamente quella già vista in "The Running Man", lungometraggio dell'87 (in Italia fu distribuito con il titolo di "L'Implacabile") interpretato da Arnold Schwarzenegger, in cui l'attore austriaco diventa, suo malgrado, protagonista di un allucinante reality televisivo il cui unico scopo è riuscire a sopravvivere alla caccia spietata da parte di malvagi e letali "cacciatori" ingaggiati dal network.

Al posto dei cacciatori di cui sopra, nel gioco di Bethesda sono presenti feroci mutanti affamati di carne umana, che cercheranno di uccidere il protagonista nei tre capitoli in cui è articolata la trama. *Mutant Bash TV* è dotato di un eccellente motore grafico, ma il gioco è solo un semplice sparatutto a scorrimento, in cui non si controllano i movimenti del protagonista; in stile *Time Crisis* o *House of The Dead*, per chi conosce il genere. Se cercate qualcosa di più articolato, lasciate perdere.

- Produttore: **id Software**
- Prezzo: **€ 1,59 iPhone/iPad**
- Versione provata: **iPhone/iPad**
- Link: **www.idsoftware.com/rage-mobile/**

La grafica è ottima, la struttura di gioco "ingessata". Non sarà il miglior sparatutto per telefonino, ma ci si può divertire. **7 ½**

Provato

THE HARVEST

Un paio di numeri fa, abbiamo aperto le pagine di GMC Mobile a un titolo Android. Questo mese, esordisce un gioco per il nuovo sistema operativo Windows Phone 7. Tra tutti, abbiamo recensito il GdR d'azione fantascientifico *The Harvest*. Si tratta di un titolo ambizioso, che strizza l'occhio ad altre ben più prestigiose produzioni, come la serie *Mass Effect* di BioWare. La storia ricalca il cliché della lotta contro l'ennesima specie aliena determinata a sterminare la razza umana. Ciò che stupisce di *The Harvest* è la vastità dell'universo del gioco, unita alla profondità, alla complessità narrativa e alla lunghezza della trama. Nessun GdR apparso sinora su telefonino, iPhone, Android o simili, ha mai raggiunto un tale livello di maturità. La grafica è ottima, così come l'animazione. Lo stesso, purtroppo, non può dirsi per la qualità della colonna sonora (ma ciò potrebbe anche dipendere dal tipo di telefono con cui abbiamo eseguito il test), che non pare all'altezza. Il sonoro non è, però, la principale spina nel fianco del gioco: un grosso problema riguarda il sistema di controllo, soprattutto nelle frenetiche (e frequenti) fasi di combattimento, quando i nemici dal bordo dello schermo ci bersagliano a distanza, obbligandoci a toccare in maniera convulsa il display per cercare di contrattaccare, con l'effetto di attivare, invece, dei menu inappropriati. Se gli sviluppatori si fossero sforzati di lavorare di più sull'interfaccia, ci troveremmo davanti a una pietra miliare del genere. Così, *The Harvest* è un gioco piacevole ma, a volte, ingiustamente frustrante.

- Produttore: **Microsoft**
- Prezzo: **€ 7,99**
- Versione provata: **HTC7**
- Link: **http://www.lumaarcade.com/**

Un gioco piacevole e ambizioso, ma anche frustrante a causa di un'interfaccia ben lontana dalla perfezione. **7 ½**

SMS News

Tutto quello che deve sapere chi gioca su cellulare, in poco spazio...

STARCRAFT SU IPAD? NON PROPRIO...

Chi è appassionato di giochi di strategia in tempo reale, ha gioito alla notizia del lancio dell'iPad. Il tablet di Apple, infatti, sembrava la piattaforma ideale per questo genere di titoli, con il suo ampio display e l'efficiente touch screen. Ciò nonostante, imprevedibilmente, gli RTS sono oggi una categoria scarsamente rappresentata nel catalogo iPad. Per fortuna, a porci una pezza ci ha pensato recentemente Gameloft, che, nel primo trimestre del 2011, lancerà il nuovo *StarFront*. Si tratta di un gioco strategico in tempo reale che, non ce ne vogliano gli amici francesi, sembra un clone di *StarCraft*. Proprio come nel titolo di Blizzard, per esempio, sono disponibili tre campagne, con i terrestri e con due razze aliene (i Myriad, degli insettoidi straordinariamente simili agli Zerg, e i Warden, somiglianti ai Protoss). Ogni campagna si comporrà di 20 missioni e non mancherà una modalità online. Al di là degli aspetti controversi sul piano della proprietà intellettuale, l'idea sembra buona e, dai primi trailer (li potete trovare su YouTube), anche la realizzazione tecnica pare all'altezza. Se il buongiorno si vede dal mattino, finalmente anche l'iPad disporrà, a partire dal 2011, di un RTS accattivante. A presto la nostra recensione.

Il Sistema GIUSTO

In attesa che AMD allarghi la propria famiglia di Radeon 6000, i prezzi dei tre Sistemi vengono leggermente ritoccati verso il basso, soprattutto grazie all'adozione di un Enermax da 950 watt in grado di gestire senza timori una configurazione SLI.

ULTIMO MONOLITO

La GeForce GTX 580 è stata accolta positivamente da recensori e videogiocatori; ciononostante, resta assente dalle nostre configurazioni. Questo perché offre una velocità inferiore a quella di due GeForce 460, che complessivamente costano meno di una singola ammiraglia NVIDIA, basata su un monolito di silicio da 3 miliardi di transistor. Tale paradossale situazione dà indirettamente ragione ad AMD, che da anni si limita a produrre GPU di fascia media, caratterizzate da un ottimo rapporto tra performance e consumi, adottando in un secondo tempo il CrossFire su singola scheda per raggiungere la vetta dei benchmark. Il fatto che le prime, non ufficiali e forse irrealizzabili, immagini di una doppia 460 su singola VGA abbiano destato più interesse delle tante 580 leggermente overclockate, potrebbe suggerire agli ingegneri californiani la via da percorrere durante il 2011.

▼ PROCESSORE

■ **SISTEMA IDEALE: Core i7 875K € 310**
Socket 1156 - 2,93 GHz - quad core - HyperThreading - 8 MB cache L3 - 95 watt

■ **SISTEMA MEDIO: Core i5 760 € 160**
Socket 1156 - 2,8 GHz - quad core - 8 MB cache L2 - 95 watt

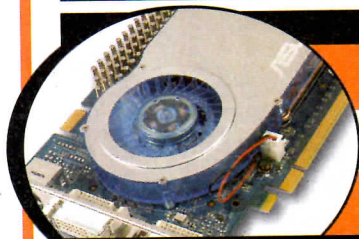
■ **SISTEMA BASE: Athlon II X3 445 € 60**
Socket AM3 - 3,1 GHz - tri core - 1,5 MB cache - 95 watt

L'architettura Nehalem di Intel anima le due configurazioni più costose, grazie a 4 core di efficienza ineguagliata. Il potente i7 875K vanta, inoltre, un moltiplicatore sbloccato, che lo rende particolarmente propenso all'overclock, sebbene i suoi 2,93 GHz standard possano gestire senza affanni qualsiasi motore di gioco. Il più economico Athlon X3 è munito di soli tre core, ma nei benchmark ludici tallona i due campioni a distanza ravvicinata. Tutti i modelli consumano meno di 100 watt nei momenti di maggior impegno.

▼ SCHEDA VIDEO

■ **SISTEMA IDEALE: 2 GeForce GTX 460 in SLI € 360**
675 MHz core - 1 GB GDDR5 3,6 GHz x2 - bus 256 bit - 672 CUDA core

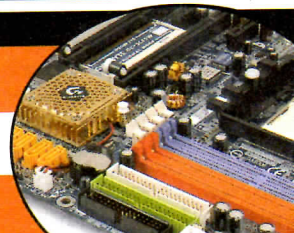
■ **SISTEMA MEDIO: Radeon HD 6870 € 230**
900 MHz core - 1 GB GDDR5 4,2 GHz - bus 256 bit - 1120 stream processor

■ **SISTEMA BASE: Radeon HD 6850 € 160**
775 MHz core - 1 GB GDDR5 4 GHz - bus 256 bit - 960 stream processor

Una configurazione SLI torna a trovare posto nel Sistema ideale dopo molti mesi, scalzando l'ammiraglia 5970 di AMD dal trono grazie a prestazioni eccellenti e pieno supporto agli effetti PhysX. I Radeon si prendono, però, un'immediata rivincita nelle due configurazioni meno costose, grazie all'arrivo delle nuove esponenti della famiglia 6000. Tutte le VGA scelte brillano quanto a connettività, offerta tramite porte DVI, HDMI e DisplayPort.

▼ SCHEDA MADRE

■ **SISTEMA IDEALE: ASUS MAXIMUS III FORMULA € 230**
Intel P55 - Socket 1156 - 4 DDR3 - 2 PCI-E 16x - 1 PCI-E 4x - 1 PCI-E 1x - 2 PCI - 6 SATA - 14 USB

■ **SISTEMA MEDIO: MSI P55A-GD65 € 120**
Intel P55 - Socket 1156 - 4 DDR3 - 2 PCI-E 16x/8x - 2 PCI-E 1x - 2 PCI - 9 SATA - 14 USB

■ **SISTEMA BASE: Gigabyte GA-870A-UD3 € 90**
AMD 870 - Socket AM3 - 4 DDR3 - 1 PCI-E 16x - 1 PCI-E 4x - 2 PCI-E 1x - 3 PCI - 6 SATA - 12 USB

Sebbene le due configurazioni utilizzino il medesimo chipset P55, solo la Asus Maximus vanta la duplice compatibilità con lo SLI di NVIDIA e il CrossFire di ATI. Quest'ultimo è comunque supportato dalla MSI e dalla scheda del sistema base, munita di piattaforma AMD 870, USB 3.0 e SATA 3 Gbps. I due modelli più economici si prendono una piccola rivincita grazie alle porte USB 3.0, assenti sulla costosa Asus. Tutti i modelli scelti offrono ampie possibilità di overclock e sblocco dei core, e sono pronti ad accogliere gli esa-core.

▼ MEMORIA RAM

■ **SISTEMA IDEALE: 4 GB CORSAIR PC3-16000 € 120**
2 DIMM da 2 GB - latenze 9-9-9-24 a 1866 MHz - 1,65v

■ **SISTEMA MEDIO: 4 GB G.Skill Ripjaws PC3-12800 € 90**
2 DIMM da 2 GB - latenze 7-8-7-24 a 1600 MHz - 1,65v

■ **SISTEMA BASE: 4 GB OCZ PC3-10666 Gold € 75**
2 DIMM da 2 GB - latenze 9-9-9-20 a 1333 MHz - 1,65v

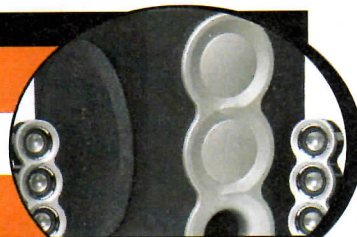
Tutti i sistemi condividono una capienza di 4 GB e si differenziano soltanto per la velocità dei moduli DDR3. Nella configurazione più costosa trovano posto delle Corsair in grado di raggiungere i 1.866 MHz, mentre in quella media le G.Skill abbinano ottime latenze a una frequenza operativa di poco inferiore. Anche le OCZ della serie Gold offrono, comunque, tutta la velocità necessaria a soddisfare la sete di quad e tri core.

▼ CASSE

■ **SISTEMA IDEALE: Logitech Z-5500 Digital € 280**
5.1 - Decoder Dolby Digital e DTS con input ottico e coassiale - 505 Watt RMS - Presa cuffie - Telecomando

■ **SISTEMA MEDIO: Logitech X-540 € 80**
Kit analogico 5.1 - 70 Watt RMS totali - Uscita cuffie - Telecomando a filo

■ **SISTEMA BASE: Creative Inspire T6160 € 60**
Kit analogico 5.1 - 50 watt RMS totali - Telecomando a filo

Tutti i sistemi sono 5.1 capaci di restituire appieno l'ambiente sonoro immaginato dagli sviluppatori. A distinguere i modelli scelti è la potenza: le Z-5500, oltre a vantare un ingresso digitale, assicurano esplosioni potenti e sonoro cristallino anche a volume alto. I modelli dei sistemi più economici sono dotati di wattaggio inferiore, ma riescono comunque ad offrire un audio soddisfacente.

▼ MONITOR

■ **SISTEMA IDEALE: Asus VW266H € 300**
25,5 pollici - risoluzione 1920x1200 - DVI - VGA - HDMI - 2 ms

■ **SISTEMA MEDIO: Samsung SyncMaster XL2370 € 260**
23 pollici - risoluzione 1920x1080 - DVI - VGA - HDMI - 2 ms - LED

■ **SISTEMA BASE: BenQ E2220HD € 190**
21,5 pollici - risoluzione 1920x1080 - VGA - DVI - HDMI - 5 ms

Tutti i pannelli sono di tipo TN, di conseguenza sacrificano la fedeltà cromatica delle tinte più tenui in favore di un'ottima reattività dei cristalli. L'Asus scelto si distingue dagli altri 25 pollici in commercio in virtù di una totale assenza di input lag, mentre il Samsung della configurazione media sfrutta dei led per migliorare i propri valori di contrasto. Gli ingressi digitali multipli, presenti in tutti i modelli, assicurano la possibilità di visualizzare le immagini provenienti da eventuali console.

▼ SCHEDA AUDIO

■ **SISTEMA IDEALE: Auzentech Bravura 7.1 € 120**
24/96 KHz in 7.1 - 24/192 KHz in stereo - DTS Interactive - EAX 5

■ **SISTEMA MEDIO: Creative SoundBlaster X-Fi Titanium € 80**
24/96 KHz in 7.1 - 24/192 KHz in stereo - EAX 5

■ **SISTEMA BASE: Chip Integrato sulla scheda madre**
Almeno 24 bit/96 KHz in modalità 5.1 - EAX 2

Il chip X-Fi di casa Creative anima le due schede più costose, che si distinguono dalla concorrenza grazie alla capacità di distribuire su più canali le tracce stereofoniche e di riprodurre realisticamente la tridimensionalità in cuffia. Il prodotto di Auzentech vanta filtri di elevata qualità e degli Opamp sostituibili, in grado di soddisfare anche il più esigente degli audiofili. Il Sistema base si affida, invece, alle specifiche HD per offrire comunque sonorità soddisfacenti.

▼ ALIMENTATORE

■ **SISTEMA IDEALE: ENERMAX REVOLUTION 85+ € 240**
950 watt - 4 PCI-E 8 pin - 6 molex - 12 SATA - modulare

■ **SISTEMA MEDIO: Corsair HX750W € 130**
750 watt - 4 PCI-E 8 pin - 8 molex - 12 SATA - modulare

■ **SISTEMA BASE: LC-Power LC8650 € 80**
650 watt - 2 PCI-E 8 pin - 4 PATA - 6 SATA - modulare

Gli alimentatori scelti vantano un'efficienza prossima o superiore all'80%, riescono a reggere punte massime di carico più elevate del wattaggio dichiarato e hanno un design modulare che riduce l'ingombro dei cavi nel case. Pronti ad accogliere le configurazioni SLI complete di VGA con alimentazione a 8 pin, tutti e tre i modelli adottano ventole silenziose di grandi dimensioni.

▼ DISCO FISSO

■ **SISTEMA IDEALE: Intel X25-M 160 GB e Western Digital Caviar Black 1 TB € 460**
1160 GB - Serial ATA 300/600 - SSD/7200 RPM - 64 mb di buffer - tempo di accesso 0,85 µs/ 9 ms

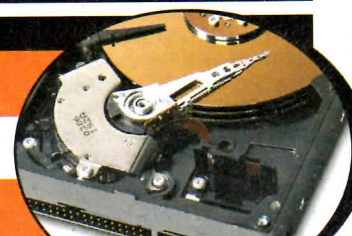
■ **SISTEMA MEDIO: Western Digital Caviar Black 1 TB € 80**
1 TB - Serial ATA 600 - 7.200 RPM - 64 mb buffer - tempo di accesso 9 ms

■ **SISTEMA BASE: Seagate Barracuda 7200.12 1 TB € 60**
1 TB - Serial ATA 300 - 7.200 RPM - 32 mb buffer - tempo di accesso 9 ms

Il miglior SSD di Casa Intel riduce al minimo i tempi di boot del Sistema ideale, che si avvantaggia anche di uno dei più veloci hard disk da 7.200 RPM in commercio, adatto ad accogliere le installazioni dei giochi. Le due configurazioni più economiche si appoggiano esclusivamente ai classici piatti magnetici, non dimenticando tecnologie come l'NCQ e il SATA 600, abbinate ad ampie memorie di buffer.

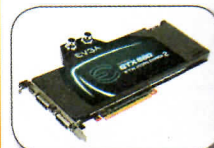
Risultato

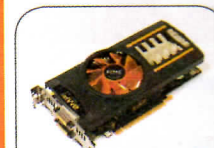
ATTENZIONE Considerate che, dal momento della rilevazione dei prezzi alla stampa della rivista, potrebbero esserci delle modifiche anche sostanziali negli stessi.

SISTEMA IDEALE	SISTEMA MEDIO	SISTEMA BASE
€ 2.420	€ 1.230	€ 775
(limite 3.000)	(limite 2.000)	(limite 1.000)

SHADER SILENTI

Quando i giochi ne richiedono tutta la potenza, le VGA moderne fanno sentire la voce delle proprie ventole. Ecco tre modelli che uniscono potenza e silenzio.

EVGA GTX 580 FTW Hydro Copper 2
€ 699

L'ammiraglia di casa NVIDIA in versione overclockata a 850 MHz doma la furia dei watt grazie al raffreddamento a liquido. A rimanere bollente è, però, il prezzo.
www.evga.com

Zotac GTX 460 AMP! Edition
€ 200

Raffreddata da un circuito a liquido sigillato e da una ventola posta nei pressi della GPU, questa 460 è più silenziosa dei modelli standard.
www.zotac.com

Club3D HD 5750 Noiseless Edition
€ 120

Più adatta alla riproduzione video che ai motori 3D più pesanti, questa 5750 esegue degnamente *Left 4 Dead 2* pur facendo a meno delle ventole.
www.club3d.nl

L'inarrestabile Quedex affronta a viso aperto i problemi legati all'hardware, polverizzandoli come Strogg dalla parte sbagliata di una Railgun. Per presentargli un caso, inviate una e-mail a: **schermoblu@sprea.it** oppure una lettera a: **Schermo Blu, Giochi per il Mio Computer, Via Torino 51, 20063 Cernusco S/N (MI)**

schermo BLU

Premi INVIO per continuare

SEGNALI PRIVATI

La scoperta di batteri "alieni" in grado di cibarsi di arsenico e le nuove stime riguardanti la possibile esistenza di un trilione di pianeti simili alla Terra hanno portato all'ennesima impennata del progetto Seti@home, che da anni sfrutta i PC casalinghi per analizzare i segnali provenienti dallo spazio. Mentre dedicavo parte degli shader personali a tale compito, mi è sorto un dubbio: se dovessi fortuitamente incappare in una telefonata tra marziani e venusiani, il client del programma mi renderebbe nota la cosa? Temo non lo farebbe, limitandosi a restituire il pacchetto analizzato ad astrobiologi più preparati. Qualche studente universitario con le giuste competenze modifichi la situazione, per cortesia.

Quedex

LA DOMANDA PERFETTA

Le caselle di posta di Quedex sono sempre piene di lettere ed e-mail riguardanti quesiti tecnici. Vista la miriade di configurazioni hardware e software in commercio, è bene specificare alcune caratteristiche del PC, per avere risposte più mirate. Ricordate di indicare sempre:

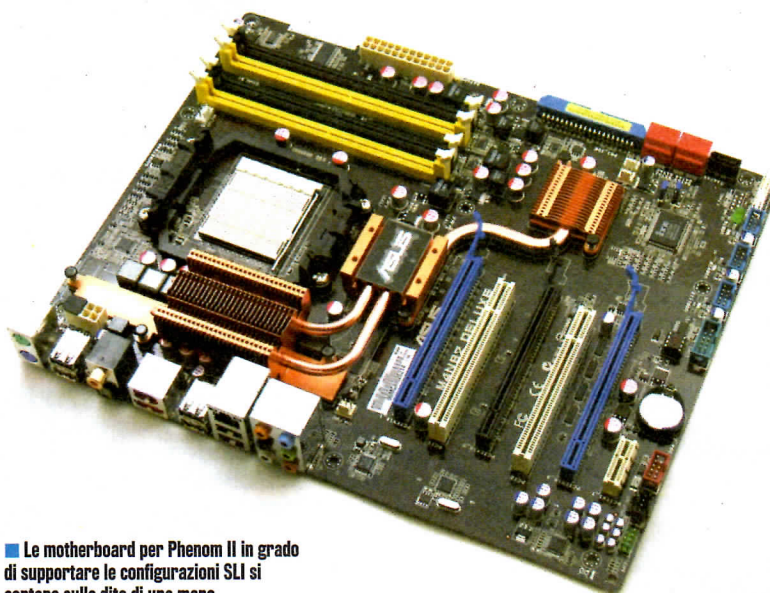
- Sistema Operativo
- Processore, chipset della scheda madre e RAM
- Schede video, audio ed eventuali altre periferiche installate
- Antivirus e FireWall attivati

Più informazioni riuscirete a fornire riguardo il computer in esame, più sarà facile risolverne i problemi.

GEFORCE IN SALSA AMD

Vorrei assemblare un PC discretamente potente e pronto a essere aggiornato in qualche sua parte nel prossimo futuro, partendo da un Phenom II X4 925 e passando da 4 GB di RAM OCZ, X-Fi Titanium e GeForce GTX 460. I miei dubbi riguardano la motherboard, che vorrei munita di porte USB 3.0 e doppio slot PCI-E compatibile con SLI.

Montyxchef

Puntare a una configurazione SLI utilizzando un processore Phenom significa restringere la ricerca della motherboard ai soli modelli muniti di chipset nForce 980a. Lanciato nel lontano marzo del 2009, il chipset in questione è parente stretto dell'ancor più anziano 780a, da cui si distingue grazie al supporto del socket AM3 e delle DDR 3. Si tratta, quindi, di un chipset che pur supportando lo SLI in forma tripla, paga in parte lo scotto dell'età, non facendo lo stesso con USB 3.0 e SATA da 6 Gbps. Tra le poche motherboard attualmente munite di tale nForce spiccano la Asus M4N82 Deluxe, la M4N98TD Evo e la MSI NF980-G65, tutte prive di USB di terza generazione, ma farcite di un numero di slot PCI-E 16x e 1x compatibile con l'utilizzo di schede USB 3.0 dedicate. Il layout della M4N98TD fa però sì che, in presenza di due GeForce GTX 46,0 rimanga accessibile un solo slot PCI-E 1x, di conseguenza ti consiglio di puntare su uno degli altri due modelli, se non vuoi sacrificare la X-Fi Titanium. Il chipset 980a supporta tutte le DDR 3 di velocità compresa tra 1,3 e 2 GHz, quindi se vuoi rimanere all'interno della gamma OCZ, le Platinum XTE PC3-16000 2 GHz con valore CAS 6 dovrebbero rappresentare la soluzione ideale. Già con le più economiche Platinum PC3-12800, però, otterresti prestazioni eccellenti in ogni tipo di gioco.

Le motherboard per Phenom II in grado di supportare le configurazioni SLI si contano sulle dita di una mano.

GENEROSITÀ DISTRIBUITA

Da tempo ho installato sul mio PC l'applicazione Folding@home, che fermo soltanto quando devo lanciare qualche partita, nel tentativo di aiutare la comunità scientifica nella ricerca di cure per malattie come l'Alzheimer. Osservando il database di Stanford, però, ho scoperto che la mia CPU Core i5 a 3 GHz calcola in media una molecola ogni due giorni, quando alcune configurazioni elencate impiegano 3-4 ore. Il programma non sembra, insomma, sfruttare la GeForce 450 presente nel sistema, ma solo la CPU. Ho anche provato a disattivare la GPU GMA HD del processore (solitamente attiva, sebbene scollegata dl monitor), ma le prestazioni non sono aumentate.

Marco

In realtà, la GPU GMA HD presente nel tuo sistema viene automaticamente spenta quando nello slot PCI-E è presente una VGA dedicata, che tu abbia o meno disattivato il componente all'interno del BIOS. La possibilità che Folding@home, così come i giochi, si stia rivolgendo al coprocessore grafico sbagliato è, quindi, automaticamente scongiurata. Gli elevati tempi di calcolo rilevati fanno pensare che tu stia erroneamente utilizzando il client standard di Folding, che si limita a impiegare uno dei core presenti nella CPU. Per sfruttare i muscoli in virgola mobile della GeForce, dovrai disinstallare il programma già presente e sostituirlo con la versione GPU3 6.3 ad alte prestazioni, compatibile con le schede della famiglia Fermi e con tutte le Radeon\GeForce di classe DX 10 e DX 11. Il client specifico è disponibile all'indirizzo **http://folding.stanford.edu/English/DownloadWinOther** a fianco della versione SMP2 a 32 o 64 bit, capace di sfruttare contemporaneamente tutti i core della CPU. Non si avvicina, comunque, alle prestazioni offerte dal client per la GPU, come il database di Stanford ben mostra all'indirizzo **http://fah-web.stanford.edu/cgi-bin/main.py?qtype=osstats**.

Generazione latitante

Lo standard USB 3.0 è stato ratificato da anni, supportato da mesi grazie a un circuito integrato prodotto da NEC e adottato già da molti hard disk esterni, eppure stenta a trovare completa diffusione tra le nuove motherboard. Gigabyte, Asus, MSI, EVGA, AsRock e tutti gli altri importanti produttori di schede madri hanno in listino svariati modelli muniti di almeno due porte USB di terza generazione, ma il mancato supporto dello standard da parte dei chipset di Intel e AMD crea ancora delle situazioni paradossali, in cui i modelli di punta dedicati all'overclock rimangono farciti di una dozzina di porte USB, ma nessuna capace di sfruttare la velocità degli SSD esterni. Una mancanza che costringe gli utenti ad acquistare schede PCI-E dedicate. Il prezzo di queste ultime è abbordabile (spesso inferiore ai 20 euro), ma nei PC dei videogiocatori, schede audio e configurazioni SLI-CrossFire occupano gran parte degli slot in questione, creando qualche grattacapo in fase di assemblaggio. Non resta che sperare in una diffusione immediata e generale, poiché il prezzo del minuscolo controller NEC (acquistabile dai produttori con pochi centesimi di dollaro) è ampiamente ammortizzabile in prodotti venduti a prezzi sempre prossimi al centinaio di euro.

Le 26.000 GPU attive (sia di AMD, sia di NVIDIA) producono una quantità di calcoli sei volte superiore a quella del client per PS3 e 10 volte superiore alla versione per sistemi X86, pur offrendo una flessibilità molecolare decisamente inferiore a entrambe. Il client Boinc di Berkeley, con cui è possibile partecipare a calcoli distribuiti di varia natura (dalla ricerca di segnali extraterrestri allo studio dei processi chimici) sceglie, invece, automaticamente se impegnare la CPU o la GPU, supportando appieno la tecnologia CUDA di NVIDIA.

La presenza di tre periferiche di input rende lente le scorribande distruttive di *Prototype*.

PROTOTIPO RIVEDIBILE

Sto giocando a *Prototype* sul mio PC munito di Quad Core Q8200 e GeForce GT220. Nelle fasi di gioco ambientate sui grattacieli, o quando faccio esplodere molti veicoli, noto un vistoso calo del framerate, sebbene stia utilizzando la risoluzione di 1024x768 e le specifiche del mio PC risultino superiori a quelle consigliate da Activision.

Giacomo

I forum dedicati al pirotecnico *Prototype* riportano solo un bug in grado di ridurre drasticamente il framerate, quello legato alla presenza di tre periferiche di classe HID (Human Interface Device), che impediscono al motore 3D di superare i 30 FPS anche durante la riproduzione dei filmati. Per evitare il problema, è necessario disattivare qualsiasi periferica HID diversa dal mouse e dalla tastiera durante l'esecuzione, come i proprietari di notebook dotati di touchpad ben sanno. Dalla tua descrizione sembra, però, che i rallentamenti appaiano esclusivamente nei frangenti in cui l'azione si fa incandescente, il che fa ricadere i sospetti sulla CPU, che sebbene sia munita di quattro core, opera a una frequenza inferiore a quella prevista dai requisiti minimi, elencanti una CPU Core 2 ad almeno 2,6 GHz. I benchmark dimostrano, in effetti, che il massimo framerate ottenibile da un quad core a 2,4 GHz è pari a 35 FPS in presenza di una GeForce 260, quindi è lecito aspettarsi dei rallentamenti sulla tua configurazione. Purtroppo, le opzioni grafiche offerte dal gioco sono estremamente scarne, limitandosi a offrire tre livelli di dettaglio e la disattivazione delle ombre, che non dovrebbe risultare necessaria se avrai l'accortezza di scegliere le impostazioni grafiche medie. I dettagli non sono editabili manualmente, risiedendo in un fileprototypeenginef.dll blindato, che impedisce anche alle VGA con 512 MB di GDDR di superare la risoluzione di 1280x800.

DUBBIO VIDEO

Vorrei assemblare un HTPC con lettore Blu-ray da collegare alla mia TV Sony Bravia da 37 pollici. Sto puntando su una scheda mini-ITX Zotac GF9300 I-E con Celeron E3400, 2 GB di RAM e scheda video MSI GT210, ma potrei valutare anche una soluzione AMD basata su Athlon II e Radeon 6450, se pensi che otterrei una fluidità maggiore in fase di riproduzione dei film a 1080p.

Francesco

La soluzione basata su Celeron e motherboard Zotac è più che sufficiente a eseguire tutti i filmati FullHD, anche senza impegnare una GeForce GT210. Il chipset della GF9300-I-E, come il nome lascia ben intuire, integra infatti una GeForce 9300 completa della terza generazione di PureVideo HD, ovvero capace di decodificare i tre formati tipici dei dischi Blu-ray: MPEG-2, VC-1 e H.264. L'unico vantaggio che otterresti dall'inserimento di una GeForce 210 sarebbe quello di usufruire del VP4, ovvero la quarta generazione di PureVideo, che si distingue da quella integrata nella motherboard esclusivamente per il supporto del formato MVC (Multiview Video Encoding), impiegato dai Blu-ray completi di 3D sterescopico.
La 210 offre anche un miglior supporto all'audio trasmesso tramite HDMI rispetto alle GeForce meno recenti, ma non propone vantaggi sensibili rispetto alla Zotac, mancando comunque del supporto nativo a DTS HD Master Audio e Dolby True HD. Per quanto riguarda il paragone diretto con i Radeon, va detto che i modelli della serie 5000 offrono un punteggio superiore nei testi di qualità video di SiliconOptix, che prendono in considerazione fattori quali l'attenuazione delle scalettature e del rumore prodotto dalla compressione delle immagini, ma la differenza di prezzo tra la 9300 integrata e un Radeon 5450 non viene giustificata da difetti rilevabili soltanto da un'osservazione attenta e mirata. Nella tua lettera scrivi che intendi utilizzare un case InWin BP655 con alimentatore

Solo per esperti Fisica senza confini

Con ritmo lento, ma incessante, il motore PhysX di NVIDIA si sta imponendo quale nuovo standard per la creazione di effetti fisici nei giochi, riducendo quello che fino a pochi mesi or sono era lo strapotere di Havok. Rispetto alla controparte di Intel, la soluzione di NVIDIA offre prestazioni soddisfacenti soltanto in presenza di GeForce recenti, anche quando nel sistema sono presenti dei veloci hexa core abbinati a Radeon di classe DirectX 11. I possessori di Phenom II e Core i7 vedono il framerate scendere al di sotto dei 30 FPS quando il protagonista di *Mafia II* viene circondato da schegge e proiettili, per un misto di cause tecniche e politiche: se è vero che il calcolo parallelo (multithreading) è più efficiente su GPU che su CPU, è altrettanto vero che NVIDIA non sfrutta le potenti istruzioni SSE2, ma le ben più vecchie x87, portando a un rallentamento del 20-30% nell'esecuzione. Per ottenere una buona fluidità in tutti i giochi PhysX bisogna, insomma, munirsi di una GeForce e non avere traccia di GPU AMD nel sistema, pena l'impossibilità di sfruttare la VGA NVIDIA appositamente presente. Grazie all'ingegno di alcuni utenti, tale limite è stato superato tramite il Physx MOD scaricabile all'indirizzo **www.ngohq.com/graphic-cards/17706-hybrid-physx-mod-v1-03-v1-04ff.html**. La versione 1.04ff permette di impegnare una Radeon della serie 4000, 5000 o 6000 mentre una GeForce di fascia media, posta in uno slot PCI-E secondario da almeno 4 o 8 linee, gestisce gravità, inerzia e spettacolari esplosioni. L'utilizzo del MOD è semplice: basta lanciare con i privilegi di amministrazione l'eseguibile presente nell'archivio compresso, dopo aver installato gli ultimi driver video di AMD e NVIDIA. I possessori di XP devono compiere un passo ulteriore, estendendo il desktop alla seconda VGA, ma i limiti imposti dalle DirectX 9 rendono l'esperimento ibrido comunque più fruttuoso in presenza di Vista e 7. All'interno del pacchetto sono presenti anche 4 file di configurazione che, se eseguiti, permettono di spostare il peso della fisica dalla GPU secondaria alla primaria o alla CPU, in modo da effettuare dei test comparativi. Quelli prodotti dalla comunità online parlano chiaro: un Radeon 5870 affiancato da una GeForce 250 offre, nei titoli PhysX, il medesimo framerate di una singola GeForce 480, mentre una GeForce 9600 GT dà prestazioni paragonabili a quelle ottenibili dalla miglior CPU quad core in commercio. L'impiego di GeForce 8600 e 8400 risulta invece paradossalmente dannoso, limitando il framerate ottenibile dalle GeForce 480 e 580 singole.

Grazie a un piccolo programma, Radeon e GeForce possono unire le forze in nome della fisica.

L'accelerazione dei filmati 3D stereoscopici è assicurata solo dalle GeForce munite di PureVideo HD 4.

da 200 watt, che ti confermo offrire il giusto quantitativo di alimentazione e areazione.

MORTE APPARENTE

Il mio PC è uno zombi. Recentemente, la mia abitazione, insieme a tutto il condominio, ha subito un breve black out, avvenuto mentre navigavo placidamente in Internet. Al ritorno della corrente, il sistema non ha più dato segni di vita, rifiutandosi di far partire anche una singola ventola. Ne ho approfittato per cambiare scheda madre e CPU, una Micro-ATX con nForce 7025 e Athlon 5600+, con la più recente accoppiata AMD 870 - Phenom II 3,1 GHz. Dopo aver effettuato l'operazione, ho provato a collegare la vecchia motherboard a un vecchio alimentatore da 300 watt e... CPU e ventole sono partiti. Considerando che l'alimentatore presente nel case sembra funzionare con il nuovo hardware, mi chiedo se il mio sistema sia stato soggetto a una miracolosa resurrezione.

Deb

Non è necessario scomodare alcun fenomeno soprannaturale per spiegare quanto accaduto: le motherboard moderne sono munite di sistemi di protezione che spengono immediatamente il sistema in caso di cali o picchi di tensione. La poca corrente rimasta nei condensatori della scheda madre è stata vista da tale sistema come inadeguata e potenzialmente dannosa alla CPU, di conseguenza il componente non ha reagito alla pressione del pulsante di alimentazione. In questi casi, la soluzione più semplice consiste nello scollegare il PC dal cavo di alimentazione per almeno 20 minuti, in modo che i condensatori si scarichino completamente. Per affrettare i tempi, è anche possibile scollegare il cavo di alimentazione che unisce motherboard e PSU, azione che solitamente permette di disattivare il circuito di protezione in meno di 10 minuti. Lo stesso stratagemma è sfruttabile per riavviare un PC in cui l'energia richiesta dai componenti abbia superato i valori erogabili dall'alimentatore, come capita a volte giocando con una nuova VGA abbinata a un alimentatore datato o inadeguato. In questi casi, il sistema riuscirà a riavviarsi correttamente dopo il ricollegamento dei cavi, ma probabilmente ripresenterà il problema al primo avvio di un gioco, di conseguenza la sostituzione della PSU diventerà comunque indispensabile. Nel tuo caso, l'upgrade di CPU, motherboard e RAM risulterà comunque proficua all'esecuzione dei giochi (anche perché nella mail citi la presenza di un Radeon 5850, le cui capacità sarebbero state chiaramente tarpate dall'utilizzo di un Athlon single core), ma a tutti gli altri lettori consiglio di verificare attentamente l'effettivo funzionamento di questi componenti, prima di lanciarsi in acquisti dopo un semplice black out.

GIOCHI COMPUTER

Davanti a un improvviso calo di corrente, alimentatore e motherboard attivano dei sistemi di protezione.

SOS Rapido Risposte brevi

Passano gli anni, ma *Mass Effect* continua a trovare posto nelle nostre pagine.

D Dando un'occhiata alla mia raccolta di giochi ho ritrovato il vecchio *Deer Hunter 2005*, che vorrei riesumare su un AlienWare Area 51. L'intenzione era di moddarlo immediatamente, ma per farlo dovrei aprire il file delle mappe di gioco, compresso in un formato con estensione .spk che sembra essere incompatibile con i gestori di archivi di Windows.

Bart

R I file caratterizzati dall'estensione .spk (Southlogic Pack File) sono degli archivi compressi utilizzando una vecchia utility prodotta da Acorn per il sistema operativo RISC OS, funzionante esclusivamente in presenza di processori ARM. In passato, per aprire tali archivi sulle macchine x86 compatibili con Windows, alcuni utenti intraprendenti sono arrivati al punto di sfruttare degli emulatori del sistema operativo originale come Arthur, ma oggi la soluzione al tuo problema proviene da una direzione differente, il gioco *X3: Terran Conflict* di Egosoft, cui gli appassionati hanno dedicato un editor di modding. Scaricabile all'indirizzo **http://forum.egosoft.com/viewtopic.php?t=256718**, il programma d'installazione dell'editor include, tra le varie voci opzionabili, anche un SPK Tools, ovvero una piccola utility a riga di comando in grado di aprire e comprimere i file che ti interessano. Ti ricordo che, per essere riconosciute dal gioco, le mappe da te create dovranno poi essere posizionate nella cartella **CustomLevels**.

D Quando tento di avviare *Mass Effect* sul mio PC, vengo completamente ignorato dal sistema. Premendo il pulsante Gioca dell'autoexe non ottengo errori o schermate nere, ma solo un desktop che continua a funzionare come se nulla fosse. Possiedo un Pentium D a 3 GHz, 3 GB di RAM e Windows 7.

Massimiliano

R Contrariamente a quanto riportato su molti forum, il mancato avvio di *Mass Effect* in Windows 7 o Vista non viene risolto lanciando l'eseguibile in modalità compatibile con XP, ma semplicemente scegliendo la modalità Amministratore. Per evitare di dover selezionare il programma ogni volta con il tasto destro del mouse, puoi entrare nel suo menu contestuale e mettere il segno di spunta alla voce **Esegui questo programma come amministratore**, presente nella scheda **Compatibilità**. Se la tua versione è proveniente da Steam, ti consiglio di effettuare la medesima operazione sull'eseguibile principale di Valve.

D L'installazione di *BioShock 2* va a buon fine sul mio PC composto da Core 2 E6850, GeForce 9800 e 2 GB di RAM, ma dopo aver raggiunto i menu del gioco, mi ritrovo a dover premere spazio per iniziare la partita... finendoi fastidiosamente davanti al desktop. Qualche suggerimento?

Alberto

R L'anomalia da te descritta è solitamente prodotta dall'utilizzo della versione DirectX 10 in presenza di DirectX datate. Chi possiede Vista o 7 non deve fare altro che raggiungere il sito **www.gamesforwindows.com** e scaricare l'ultimo aggiornamento delle note API di Windows, approfittando dell'occasione per aggiornare contemporaneamente i Catalyst e i ForceWare. Se il problema persiste, la soluzione consiste nel lanciare il gioco in modalità DirectX 9, operazione effettuabile selezionando con il tasto destro l'eseguibile principale. Nella tua mail scrivi, però, di essere un utilizzatore di Windows XP, quindi sul tuo PC l'opzione DX 10 non è in alcun modo contemplata. In questo caso, puoi provare a raggiungere la directory Bioshock2 creata automaticamente dall'installer nella cartella Documenti, cancellando tutti i file in essa contenuti. Così facendo, priverai il motore di 2K dei salvataggi creati automaticamente, capaci di impedire il proseguimento dell'avventura.

D Dopo aver completato l'83% di *Lara Croft and The Guardian of Light*, e aver sbloccato molte armi grazie al raggiungimento di numerosi obiettivi, sono rimasto invischiato in un mistero: tutti i miei salvataggi sembrano essere scomparsi. Credo che il problema sia legato a Steam Cloud, ma non ho scovato patch in grado di ripristinare il maltolto.

Gegio

R I forum di Steam dedicati ai singoli giochi sono sempre molto utili a identificare i bug così generalizzati e diffusi. Un utente ha, infatti, scoperto che il gioco cerca i salvataggi nella cartella sbagliata **steam\userdata\<nomeutente>\35130\remote\autosave.lcgolsave**, quando questi sono invece presenti nella cartella **35150** presente nello stesso percorso. Spostare semplicemente i file da una cartella all'altra non risolve il problema, dato che ormai Steam ha aggiornato la "nuvola" di Valve allo 0% di progressione, scavalcano i salvataggi esistenti. Per trarre in inganno il programma, quindi, bisogna avviare Steam in modalità Offline, usando il menu omonimo, quindi chiudere l'applicazione e spostare i file dalla vecchia alla nuova cartella. Scegliendo nuovamente la modalità Offline al riavvio di Steam, e lanciando il gioco, Lara andrà a cercare i suoi salvataggi perduti sull'hard disk e non sulla Grande Rete, riportandoti all'83% del completamento. Un salvataggio ad hoc, la chiusura del gioco e il rientro di Steam nella modalità online ti restituiranno tutti i tuoi progressi definitivamente.

La seconda scorribanda in Rapture richiede una tuta da sommozzatore e DirectX aggiornate.

le nostre PROVE

Come capire quali giochi sono degni dei nostri risparm

Come proviamo i giochi

Ovvero, le linee guida dei nostri esperti

1. GMC prova soltanto giochi completi e finiti. Magari non riceviamo la scatola, oppure possiamo provare la versione inglese di un gioco che poi verrà tradotta, ma si tratta sempre di versioni complete.

2. Proviamo ogni gioco almeno tre o quattro giorni prima di dare un giudizio e scrivere il pezzo. Se poi il titolo è particolarmente meritevole, cerchiamo sempre di completarlo, così da offrirne un resoconto ancora più completo e dettagliato.

3. A GMC abbiamo almeno un paio di esperti per ogni genere, e assegnamo la prova di un titolo solo a chi conosce a fondo quella particolare tipologia di videogiochi.

4. I voti che vedremo nelle pagine di Giochi per Il Mio Computer sono assegnati con severità: se un gioco è brutto o poco giocabile, non avrà la sufficienza. Se un titolo riceve l'emblema di "Gioco del Mese" o "Consigliato", potremo star certi che si tratta di un ottimo prodotto.

5. Giudichiamo ogni gioco per quello che offre: nel caso di uno sparatutto 3D, sarà fondamentale verificarne giocabilità, potenzialità su Internet e velocità su un computer dotato della migliore scheda 3D, mentre di un titolo di strategia sulla Seconda Guerra Mondiale, sarà più importante verificare l'accuratezza storica. Nelle simulazioni controlleremo che le prestazioni dei mezzi siano fedeli alla realtà.

GIOCO DEL MESE
GMC assegna l'ambito premio "Gioco del Mese" ai titoli che devono entrare nella nostra collezione. Tutti i giochi che ricevono questo segu
di distinzione sono raccomandati a "scatola chiusa

GIOCO CONSIGLIATO
I titoli che ricevono un voto tra 8 e 10 possono
diventare "Giochi Consigliati", ma è necessario
che abbiano le qualità per diventare delle pietre
paragone per i giochi futuri!

UN VERO AFFARE!
I videogiochi hanno un costo elevato: tuttavia,
a volte, capita di vedere prodotti interessanti a
un prezzo ridotto. Se sono divertenti e giocab
ricevono il "marchio" di "Un Vero Affare!".

IMPORTAZIONE PARALLELA
Non sempre titoli meritevoli trovano un import
ufficiale nel nostro paese. Con questo simbolo
verranno indicati i titoli acquistabili via Internet
d'importazione parallela.

La pagella di GMC

Come assegnamo i voti nelle recensioni

Per giudicare i giochi che proviamo per voi, abbiamo adottato il sistema dei voti scolastici. Inoltre, ogni gioco è definito da 4 voti parziali "fissi" (Grafica, Giocabilità, Sonoro e Longevità) e due specifici per il genere cui appartiene (per esempio, per un GdR sono Libertà d'azione e Trama).

3 o meno I giochi che ricevono un voto così basso sono affetti da grossi problemi di giocabilità o di instabilità. Noi non li regaleremmo neanche al nostro peggior nemico...

4-5 Siamo ancora nel campo delle insufficienze: titoli che comunque hanno dei problemi, ma potrebbero interessare a giocatori veramente appassionati del genere.

6-7 Il traguardo della sufficienza: nel caso del 6 si tratta di titoli decenti, magari poco originali o con qualche difetto; passando al 7 i giochi diventano piacevoli e interessanti.

8 o più I titoli da prendere in considerazione, anche se non siete degli appassionati del genere. Nel caso di 9, si inizia a parlare di capolavori. GMC non ha mai assegnato un 10...

Girerà sul vostro computer?

Come funziona il gioco su varie configurazioni

Spesso, è difficile capire, dai semplici requisiti riportati sulla confezione, quale configurazione sia necessaria per gustare a pieno un gioco PC. Obiettivo di GMC è fornire il maggior numero d'indicazioni relative al motore grafico. Quando riterremo necessario approfondire la questione prestazioni, inseriremo nelle recensioni dei giochi un box intitolato "Analisi Tecnica" in cui specificheremo le condizioni di test e i risultati in termini di giocabilità, evidenziando quali dettagli grafici abbiamo dovuto eliminare per rendere godibile l'esperienza. Segnaleremo la fascia di PC richiesta per ottenere risultati accettabili, prendendo come riferimento le configurazioni proposte nella sezione Il Sistema Giusto. Quando possibile, come nel caso dei giochi che supportano PhysX, valuteremo anche la differenza in termini di prestazioni fra schede NVIDIA e ATI attivando o meno l'accelerazione hardware. Troverete anche una tabella che permetterà di farvi un'idea de
prestazioni del gioco su varie configurazioni di CPU e GPU, considerando
risoluzioni. Ricordiamo, infine, che nello spazio delle Specifiche Tecniche
termine di ogni recensione, il sistema minimo corrisponde a quello indic
sulla confezione dal produttore del gioco, mentre il sistema consigliato è
nostro avviso, è l'ideale per non rinunciare a troppi dettagli grafici.

ANALISI TECNICA

LEGENDA: Tecnicamente impossibile | Sconsigliato | Accettabile | Ottimale

EndWar non vanta un motore grafico particolarmente all'avanguardia: pur piacevole, non spinge al limite l'hardware su cui gira, tanto che, indipendentemente dalla configurazione, non si potranno superare i 30 FPS. In questo tipo di gioco, però, tale limite non si rivela un problema, e anche nei casi in cui si scende sotto questo valore, non si avvertono evidenti rallentamenti. Il processore non viene messo alle strette e se il vostro PC è equipaggiato con un dual core coadiuvato da 1 GB di RAM (meglio 2 GB, se giocate in ambiente Windows Vista), sarete a posto. È necessaria più attenzione per la scheda video: una Radeon 3870 o una GeForce 8800 GT sono sufficienti, a patto di non salire oltre i 1280x1024 con la risoluzione e di tenere disattivato l'AntiAliasing.

	Radeon X1950	GeForce 8800 GT/ Radeon 4850	Radeon 4870/ GeForce GTX 265	Radeon 4870 X2/ GeForce 285	SLI/ CROSSFIRE
Single Core	1024x768	1280x1024	1280x1024	1600x1200	1920x1080
Dual Core	1280x1024	1280x1024	1280x1024	1600x1200	1920x1080
Quad Core	1280x1024	1280x1024	1280x1024	1600x1200	1920x1080

**La redazion
di GMC, pe
le sue prov
utilizza
un PC ac
Predator
Trooper**

Chi prova i giochi a GMC

Per le prove dei giochi, GMC si affida a uno staff d'eccezione, che include i migliori esperti del setto
Scopriamo insieme chi si nasconde dietro le pagine della vostra rivista preferita!

MASSIMILIANO ROVATI
Specializzato in: Collezionare i Blu-ray. Tutti i Blu-ray esistenti al mondo. Li voglio tutti! Sono il mio tesoro!
Gioco Preferito: *Modern Warfare 2*

ALBERTO FALCHI
Specializzato in: Il nostro "professore" si è fatto inseguire dalle forze dell'ordine, ma era solo per gioco.
Gioco Preferito: *Ferrari Virtual Academy*

MOSÈ VIERO
Specializzato in: Lottare contro gli eretici che disconoscono *Oblivion*, mentre riesplora il mondo del dopobomba.
Gioco Preferito: *Fallout: New Vegas*

DARIO RONZONI
Specializzato in: Passare dagli incantesimi di Harry Potter alle magie a bordo di un quad in un battibaleno!
Gioco Preferito: *NBA 2K11*

RAFFAELLO RUSCONI
Specializzato in: Inventare scuse sempre nuove per sottrarre il "professore" dalle mani delle forze dell'ordine.
Gioco Preferito: *Football Manager 2011*

SIMONA MAIORANO
Specializzata in: Simona ha avuto un inizio d'anno a base di avventure grafiche, ma con un'alternativa.
Gioco Preferito: *GTA IV*

ELISA LEANZA
Specializzata in: Dare
sfogo alla sua creativi
risolvere enigmi e pu
avrebbero fatto impa
anche il professor La
Gioco Preferito: *Monkey Island 2 SE*

Inseguendo la velocità

C'è un tempo per inseguire e un tempo per innovare.

COME promesso a dicembre, è arrivato il momento di valutare *Need for Speed: Hot Pursuit* in tutte le sue sfaccettature.

Per chi si fosse perso le "puntate precedenti", nel numero 175 di GMC avevamo pubblicato uno speciale con le impressioni relative all'anima single player del gioco di guida di Electronic Arts, ma avevamo chiuso l'articolo sottolineando quanto fosse importante, per esprimere un giudizio completo su *Hot Pursuit*, testarne a fondo anche la componente online (al tempo non disponibile). Ora è finalmente possibile scrivere un voto definitivo, e lo troverete in calce a quattro pagine di prova firmata dal nostro Alberto "Pape" Falchi. Senza anticiparvi troppo, siamo di fronte a un gioco che toglie il leggero strato di polvere accumulatosi sulle carrozzerie degli ultimi esemplari della serie *Need for Speed*, mettendoci in mano le chiavi di un modello veloce e divertente. La sensazione è di avere a che fare con un prototipo dalle caratteristiche solide, che meriterebbero di essere portate al giusto grado di maturazione nei prossimi capitoli. Esistono buone possibilità che ciò accada, perché pare che la saga motoristica si appresti a battere due strade differenti, seguendo quella più spiccatamente simulativa con *Shift 2 Unleashed* (affidato alle sapienti cure di Slightly Mad Studios). Lasciando il futuro ai veggenti, oggi ci godiamo un ottimo *Hot Pursuit*, con tante idee messe a inseguirsi sulle strade di Seacrest County dagli sviluppatori di Criterion.

Le idee non mancano anche a Larian Studios, che con *Flames of Vengeance*, parte del pacchetto completo *The Dragon Knight Saga*, ci permette di tornare nelle lande fantasy di *Divinity*. Per l'ennesima volta, questo gruppo di programmatori ha deciso di non andare sul sicuro, rimettendo in discussione le meccaniche note agli appassionati della serie ed estraendo dal cilindro un'espansione che punta su caratteristiche nuove. Scoprirete il felice esito di questa scommessa a pagina 68, a riprova che "una piccola rivoluzione, ogni tanto, è salutare".

In conclusione, puntiamo la vostra attenzione su una novità introdotta nelle recensioni di Giochi per il Mio Computer. Il box "In Alternativa", dopo un lungo e onorato servizio, va a sedersi in panchina e viene sostituito da quello intitolato "In 50 Parole". Lo scopo è di rendere sempre più diretta ogni nostra prova: il gioco viene inquadrato in una manciata di caratteri, così da farsene un'idea anche in pochi secondi. La segnalazione di titoli simili non è sparita, comunque, e si trova nello spazio "È come..." del box.

Per dirci cosa pensate di questa leggera modifica, non esitate a contattarci sul Forum di GamesVillage.it, sul Blog **www.giochiperilmiocomputer.it** e sulla pagina di Facebook "Giochi per il Mio Computer - Pagina Ufficiale".

Massimiliano Rovati
massimilianorovati@sprea.it

LE PROVE DI QUESTO MESE

pag. 64

pag. 68

pag. 72

pag. 74

pag. 76

VINCENZO BERETTA
Specializzato in: Fissare le date di consegna degli articoli basandosi sul calendario Maya. E il 2012 è dietro l'angolo...
Gioco Preferito: *Civilization V*

LUCA PATRIAN
Specializzato in: Impaginare un numero di GMC alla velocità del suono... quello della chitarra di Angus Young!
Gioco Preferito: *Red Dead Redemption*

ALESSANDRO GALLI
Specializzato in: Trovare la soluzione giusta a ogni problema. A volte, è anche una soluzione legale.
Gioco Preferito: *Need for Speed Shift*

FABIO BORTOLOTTI
Specializzato in: Alternare gli articoli per GMC ai concerti in terra straniera, e non andare mai in esaurimento... di caratteri.
Gioco Preferito: *BioShock 2*

CLAUDIO CHIANESE
Specializzato in: Sfidare le incombenze legate a tesi di laurea e affini, pur di consegnare i testi di GMC in perfetto orario.
Gioco Preferito: *StarCraft II*

PRIMOZ SKULJ
Specializzato in: Guidare i giocatori alla scoperta di nuove meraviglie videoludiche, e farlo in fretta...
Gioco Preferito: *Double Agent*

ROBERTO CAMISANA
Specializzato in: Consigliare le alte sfere su qualsiasi cosa, anche dal Giappone, invece di mandare le recensioni.
Gioco Preferito: *A Vampyre Story*

La Lamborghini della polizia: nel gioco, potete demolirla quante volte vorrete.

GENERE: GIOCO DI RUOLO

NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT

Alla polizia di Seacrest County piace viaggiare in Classe SL.

IN ITALIANO

***Need for Speed: Hot Pursuit* è stato completamente tradotto in italiano. Sforzo non epocale, in ogni caso, se consideriamo la quantità di testo disponibile e le poche voci presenti.**

CONTRO malviventi e pirati della strada che possono sedere al volante di Porsche, Mercedes, BMW e SUV di ogni marca, le forze dell'ordine schierano mezzi ben più modesti.

Certo, la Polizia italiana possiede due (anzi, una sola, visto che l'altra è andata distrutta in un incidente nel 2009) Lamborghini Gallardo nel proprio garage, ma non pensate che vengano usate per inseguire i delinquenti: si tratta di vetture munite di defibrillatore e contenitore per il trasporto di organi; auto usate per salvare vite, non per farle concludere in carcere.

Il risultato è che se un fuorilegge super-accessoriato lancia la propria macchina sportiva a 300 all'ora in autostrada, c'è ben poco per inseguirlo: o lo si ferma al casello, o gli si invia la multa a casa, sempre che ci sia un autovelox in funzione sulla tratta. Gli altri paesi non sono messi meglio: basta fare un giro in Europa per realizzare che gli agenti raramente hanno a disposizione dei bolidi per contrastare il "nemico". Non fanno eccezione gli USA, dove gli inseguimenti sono all'ordine del giorno, ma sempre con vetture che non si possono definire di lusso.

L'unica eccezione, seppur virtuale, è Seacrest County, una vasta regione inventata da Criterion ed evidentemente ispirata alla parte occidentale degli Stati Uniti. Lì, delinquenti e "piedipiatti" giocano ad armi pari o, quantomeno, con lo stesso numero di cavalli sotto il cofano: la polizia svolge il proprio lavoro con il meglio che il settore automobilistico ha da offrire, dalle "banali" Porsche (Boxter, Carrera e Panamera) alle più esotiche Lamborghini Reventòn, Ford GT, Aston Martin V12 Vantage e via dicendo.
Del resto, con auto più comuni sarebbe ridicolo sperare di frenare una Shelby 500 o una Bugatti Veyron che gareggiano in mezzo al traffico. Qualcuno potrebbe obiettare che bloccare i delinquenti inseguendoli e speronandoli con auto ancora più veloci delle loro non è un approccio particolarmente rispettoso della vita umana, ma fortunatamente questi particolari possono essere tranquillamente trascurati, in un videogioco.
Lo sviluppatore Criterion non si è limitato al semplice inseguimento per il suo *Need for Speed*, e ha voluto aggiungere una serie di gadget inediti per la saga, fondamentali per svecchiarne lo schema di gioco, evidentemente ispirato all'*Hot Pursuit* di tanti anni fa. Che inseguiate o fuggiate, la vostra vettura sarà dotata di accessori decisamente sfiziosi, che vi aiuteranno nell'impresa. Si parte dalle comuni strisce chiodate, da liberare

> **"A Seacrest County, delinquenti e piedipiatti giocano ad armi pari"**

PER MOLTI, MA NON PER TUTTI

Oltre a quella standard, è possibile anche acquistare la Limited Edition di *Need for Speed: Hot Pursuit*. Electronic Arts ha voluto fare una scelta particolare, per questa incarnazione: niente scatole di metallo, né accessori in regalo, bensì un paio di vetture in più (Alfa Romeo 8C Competizione e Ford Shelby 500) e l'accesso anticipato all'Audi TT RS Coupé e alla Camaro SS per i fuggiaschi, e alla Porsche Cayman S e alla Dodge Challenger SRT8 nel caso dei poliziotti.
La notizia più importante è che il prezzo è lo stesso della versione base, quindi affrettatevi, prima che le copie vadano esaurite.

Gli incidenti mancano di mordente, e l'animazione ch li rappresenta è sempre molto simile.

ANALISI TECNICA

LEGENDA: Tecnicamente impossibile · Sconsigliato · Accettabile · Ottimale

NfS: *Hot Pursuit* richiede un PC moderno per funzionare come si deve. Trattandosi di un gioco di guida, il frame rate è fondamentale, e scendendo al di sotto dei fatidici 60 FPS il rallentamento è evidente. Se, per quanto riguarda il processore, un qualsiasi dual core recente è in grado di gestire al meglio i calcoli, parlando di scheda video è meglio puntare su modelli piuttosto "pompati", e non scendere al di sotto di una GeForce 8800 GT/Radeon 4850: una simile configurazione consente di godersi *Hot Pursuit* al meglio a risoluzioni medie, mentre per puntare al Full HD non bisogna scendere al di sotto di una Radeon 4870/GeForce 460, soprattutto se si vuole tenere attivato l'AntiAliasing per ridurre le seghettature.

	Radeon X1950	GeForce 8800 GT/ Radeon 4850	Radeon 4870/ GeForce GTX 275	Radeon 4870 X2/ GeForce 285	SLI/ CROSSFIRE
Single Core	1280x1024	1440x900	1680x1050	1920x1080	2560x1200
Dual Core	1280x1024	1440x900	1680x1050	1920x1080	2560x1200
Quad Core	1280x1024	1440x900	1680x1050	1920x1080	2560x1200

Quando vi trovate davanti a un posto di blocco, la soluzione è cercare l'unico punto attraversabile. Se colpirete le auto, verrete penalizzati.

Le derapate sono tutto in *Hot Pursuit* e il freno, alla fine, serve solo per attivarle, non certo per rallentare di fronte al pericolo.

ATTENZIONE: DRM

Se volete giocare a *Hot Pursuit*, dovete necessariamente essere collegati a Internet almeno alla prima esecuzione del gioco, quando autorizzerete la vostra copia. Il sistema utilizzato è il SolidShield, che consente di autorizzare un massimo di cinque PC contemporaneamente per ogni codice. Sarà possibile giocare offline, una volta attivata la propria copia.

quando l'inseguitore è appiccicato al paraurti posteriore, a gingilli più sofisticati, come un jammer radar che rende "invisibili" agli strumenti elettronici come il GPS. Non è finita qui: i poliziotti potranno contare sull'apporto della centrale, richiedendo l'intervento di un elicottero (che farà piovere contro gli avversari strisce chiodate a profusione) o dei colleghi, i quali allestiranno un posto di blocco poco più avanti.

I fuggiaschi, di contro, faranno affidamento su un poderoso turbo, che li lancerà a velocità ancora più elevate, e che si rivelerà fondamentale quando il cicalio del computer di bordo segnalerà di essere stati presi di mira da un EMP, un aggeggio che toglie potenza al motore della vettura inseguita. Non mancano, insomma, nuovi spunti per variare sul tema delle corse in macchina, che da sempre è il motivo portante di ogni *Need for Speed*. Pensare che le novità si limitino a questo sarebbe, però, riduttivo. Criterion ha cercato di dare un tocco ben differente, in sintonia con la recente filosofia di EA che, come dice Frank Gibea (President of EA Game Label): "It's (all) about being connected" (tutto si basa sulla connettività).

Nel caso di *Need for Speed: Hot Pursuit*, il concetto di connettività è incarnato dalla funzionalità Autolog, che traccia i progressi del giocatore e dei suoi amici, sia che gareggino in single player, sia che corrano in multiplayer. Basta un clic per invitarli a farsi una partita insieme, o anche solo per prendere un'immagine del gioco, che sarà condivisa all'istante da tutti i contatti. Autolog è parte integrante del gioco, ma si estende anche al sito, che quindi può essere consultato dall'ufficio, o dal proprio smartphone, e rende l'esperienza molto più coinvolgente, quasi si trattasse di un'estensione di servizio come Games for Windows LIVE.

Sulla carta, dunque, questo nuovo capitolo di *Need for Speed* ha i numeri per essere intrigante: un eccellente team di sviluppo, una formula classica svecchiata intelligentemente, una forte componente online che si riflette anche sul single player e tanta adrenalina. Ed effettivamente, *Hot Pursuit* diverte parecchio. Pur non raggiungendo alcune vette d'eccellenza toccate in passato da Criterion (*Burnout Paradise* in testa), riesce a farsi amare subito. Già le prime vetture guidabili

SEGUA QUELL'AUTO

Per godervi qualche minuto di gioco, registrato direttamente dai computer della redazione di GMC, aprite il lettore di QR code del vostro smartphone e inquadrate questo codice con la telecamera (istruzioni a pagina 11).

Sebbene Seacrest County sia un mondo aperto, durante le sfide avrete una sola via da seguire, e non potrete azzardare itinerari alternativi, al di fuori delle scorciatoie.

Le scorciatoie sono simili a quelle dei primi *NfS*: semplici viottoli laterali, dove infilarsi all'ultimo istante.

17 ANNI NON SONO POCHI

Era il 1994 quando il primo episodio di *Need for Speed* fece la sua comparsa, e chi vi scrive ha avuto la fortuna di giocarli tutti al momento della loro uscita. Di conseguenza, perché non approfittarne per ricordare i momenti migliori di questa avventura?

1994: *The Need for Speed*
Il primo *NfS* non si scorda mai, soprattutto quando lo si gioca appena raggiunta la maggiore età.

1998: *Need for Speed III: Hot Pursuit*
Era da poco uscito il volante Sidewinder di Microsoft, e ben si sposava con il primo, esaltante *Hot Pursuit*, che faceva del multiplayer il proprio punto di forza. Otto amici, un salotto e altrettanti volanti: che tempi!

2000: *Need for Speed: Porsche Unleashed*
L'unico (o quasi) *Need for Speed* apprezzato anche dalla comunità di quelli che "c'è solo *GP Legend*". Meno arcade degli altri, ma sempre molto adrenalinico.

2003: *Need for Speed Underground*
Al cinema Vin Diesel esaltava i fan del NOS con "The Fast and The Furious", e la risposta di EA fu *NfS: Underground*. E che risposta!

2009: *Need for Speed Shift*
Una brusca derapata porta la serie vicino alla simulazione, grazie all'illuminata direzione degli Slighty Mad Studios, i ribelli staccatisi da SimBin per fondare Blimey Studios. Attendiamo con impazienza il seguito.

sono divertenti e abbastanza potenti da sfogarsi come si deve. A questo bisogna aggiungere che, a inizio carriera, le nuove auto si sbloccano con molta frequenza, tenendo lontana la noia. Inutile dire che l'Intelligenza Artificiale, pur svolgendo onestamente il proprio compito, non rende giustizia alla fatica di Criterion, che riesce a esprimersi al meglio solo gareggiando con persone vere, capaci di sbagliare clamorosamente l'ingresso in una scorciatoia, ma anche di compiere manovre inattese e spiazzanti; senza contare l'impagabile soddisfazione di sbattere fuori strada il proprio capo o la fidanzata.

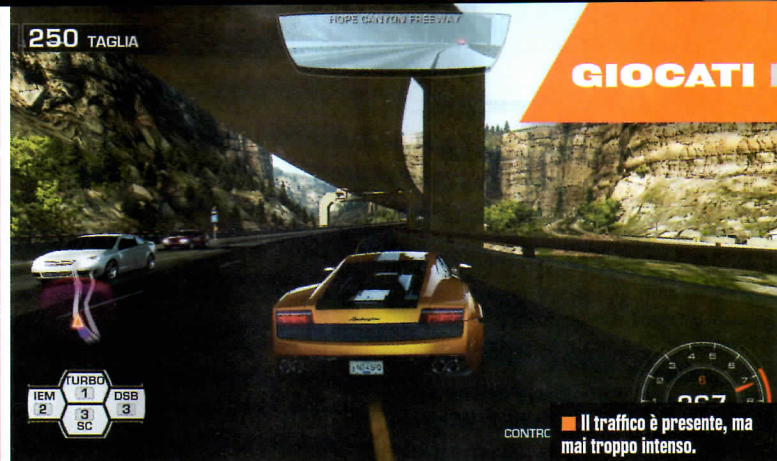
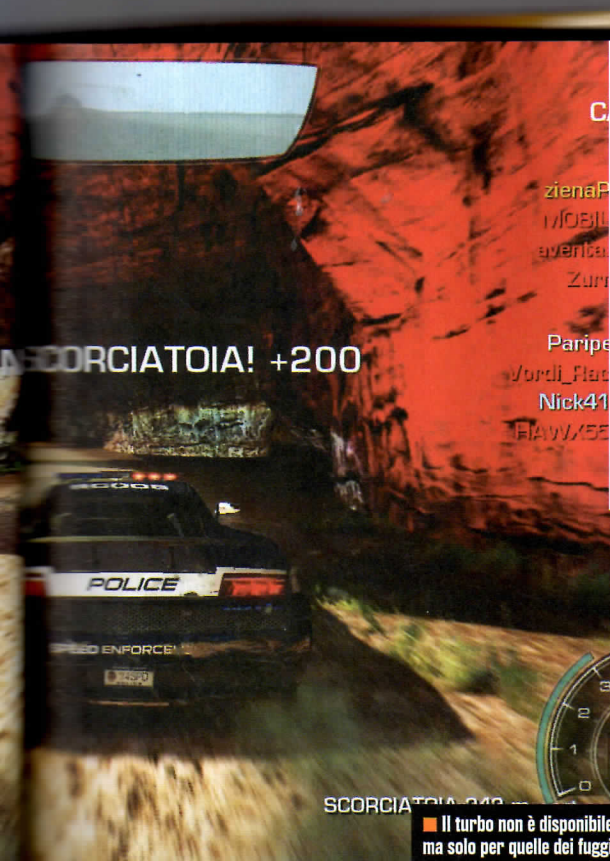
Eppure, nonostante *Hot Pursuit* raggiunga picchi notevoli, non ne siamo pienamente soddisfatti. Rimane un gran bel gioco, ha tante idee, ma c'è qualcosa che impedisce a Criterion di bissare il successo ottenuto con la serie *Burnout*: dei dettagli fuori posto che singolarmente non andrebbero a incidere troppo sulla valutazione finale, ma se sommati impediscono all'ultimo *NfS* di esprimersi al meglio. Come l'assenza di danni degni di questo nome, o meglio, del nome Criterion. Questi ragazzi hanno

"Tutto si basa sulla connettività"

insegnato ai giocatori cosa succede a una vettura quando la si lancia a tutta birra contro un ostacolo solido; come si accartocciano le lamiere dopo un urto violento, e tutto questo manca in *Hot Pursuit*, che pure fa dei contatti fisici uno dei propri punti di forza. Date una violenta sportellata contro un'altra auto o un guardrail, e la quattroruote si graffierà come se un teppista le fosse passato di fianco brandendo un mazzo di chiavi. Sfracellatevi contro un pino o contro il traffico al massimo della velocità, e ai graffi si aggiungeranno vetri rotti e un'animazione che mostra la vettura ribaltarsi... È piacevole, per carità, ma un giocatore cerca l'estremo, vuole vedere il proprio "amico/avversario" distrutto.

Non conosciamo i motivi di tale scelta, e non escludiamo che possano essere i soliti tediosi veti imposti da chi rilascia le licenze delle case automobilistiche, ma poco importa: agli acquirenti interessa il risultato, e sotto questo profilo, è deludente. Così come delude il design dei tracciati, o meglio, il mondo di gioco. Quest'ultimo è liberamente esplorabile, proprio come in *Burnout Paradise*, ma mancano gli stimoli per girare a caso per le mappe. Niente cancelli da trovare e sfondare, nessun salto estremo da ricercare in zone sperdute; è preferibile concentrarsi sugli eventi veri e propri, direttamente accessibili con un clic dall'Autolog. Anche in questo caso, però, rimane un po' di amaro in bocca per il design dei tracciati: ben poco intrigante, sebbene siano graficamente molto

Il turbo non è disponibile per le auto della polizia, ma solo per quelle dei fuggiaschi.

Il traffico è presente, ma mai troppo intenso.

FUORI CONTROLLER

Sebbene appaia scontato che il volante sia la periferica migliore per i giochi di guida, non sempre è così. Se per le simulazioni è imprescindibile, negli arcade è spesso sconsigliabile, come in questo caso. Non che funzioni male, sia chiaro, ma con un joypad tutto è più immediato e comodo, soprattutto per quanto riguarda la gestione di Autolog. Per esempio, per inviare un'immagine basterà cliccare sulla levetta di destra del joypad (se utilizzate il controller di Microsoft). Il controllo della vettura è buono anche tramite tastiera, ma il pad è indubbiamente il meglio.

Conviene non fare errori: se chi vi insegue vi prenderà, non si limiterà al solito tampone e relativo ritiro della patente...

curati. Abbiamo giocato *Hot Pursuit* a lungo, eppure non c'è un solo circuito (anche solo una sezione o una curva) che ci sia rimasto impresso nella mente. Tolte le ambientazioni, che cambiano spesso fra neve, mare o deserto, ogni tratta di strada si assomiglia, e nessuna spicca in maniera particolare. Lo stesso vale per le scorciatoie, praticamente identiche a quelle implementate nei primi *Need for Speed*, cioè delle banali viuzze sterrate a lato del tracciato vero e proprio, talvolta anche piuttosto lunghe, ma mai particolarmente stuzzicanti.

Se una decina di anni fa questo poteva essere considerato innovativo, oggi i giocatori si aspettano molto di più. Così come meriterebbero qualcosa di più in termini di varietà. Chi ha avuto modo di provare i tanti *Burnout* sa bene quante modalità, complesse o semplici, fossero disponibili. A nostro, avviso, era proprio questo che rendeva vincente la formula Criterion: si poteva decidere in ogni istante di fare una gara di velocità, una di Takedown, o semplicemente concentrarsi sul realizzare l'incidente più spettacolare ed estremo lanciandosi con la propria auto nel traffico. E questi sono solo alcuni degli esempi possibili. Di contro, *Hot Pursuit* è un po' più limitato, e ci si deve accontentare della gara di velocità o del semplice "guardie e ladri", senza troppe variazioni sul tema.

Need for Speed: Hot Pursuit diverte, questo è innegabile, ma non esalta come potrebbe e, soprattutto, dovrebbe. Sebbene la giocabilità si attesti su livelli molto elevati, siamo un po' scettici sulla capacità di tenere attaccati a lungo davanti al monitor, sia in multiplayer, sia in single player.

Siamo rimasto affascinati dal concetto di Autolog, innovativo e potenzialmente vincente, ma limitato dalla poca varietà offerta dal gioco. La strada da percorsa da Criterion è quella giusta, ma manca ancora qualcosa per tornare all'eccellenza cui ci aveva abituato.

Alberto Falchi GIOCHI COMPUTER

IN 50 PAROLE

COS'È...
L'ultimo capitolo di *NfS*, ed è fatto da Criterion

È COME...
I primi *Need for Speed*, ma anche un po' *Burnout*

È PER...
Chi ama giocare online facendo l'autoscontro con gli amici.

Info ■ Casa **Electronic Arts** ■ Sviluppatore **Criterion** ■ Distributore **Leader, Cidiverte** ■ Telefono **0332/874111, 199106266** ■ Prezzo **€ 44,99** ■ Età Consigliata **7+** ■ Internet **www.needforspeed.com**

Specifiche tecniche
- Sis Min **CPU dual core, 2 GB RAM, Scheda 3D 256 MB PS 3.0, DVD-ROM, connessione a Internet**
- Sis Cons **CPU quad core, 4 GB RAM, Scheda 3D 1 GB**
- Multiplayer **Internet**

- L'Autolog è notevole
- Ottimo sistema di controllo
- Un'infinità di dream car

- Tracciati poco ispirati
- Poche modalità di gioco
- Sistema di danni insufficiente

Divertente, giocabile e curato sotto molti aspetti. Una serie di piccoli difetti, dal design dei circuiti alla poca varietà, impediscono a *Need for Speed: Hot Pursuit* di ambire al massimo dei voti, ma la base è solida, e un eventuale seguito potrebbe rivelarsi un capolavoro.

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	PISTE	AUTO
8	8	8	7	6	9

Gli interni sono molto dettagliati, anche se gli elementi con cui si può interagire non sono molti.

La città di Aleroth è minacciata dall'attacco dei demoni di Damien!

GENERE: GIOCO DI RUOLO

DIVINITY 2: THE DRAGON KNIGHT SAGA

Ogni ritorno nel mondo di *Divinity* è nel segno dell'originalità: anche questa volta la regola è rispettata!

QUANDO GMC si trovò tra le mani il secondo capitolo della saga di *Divinity*, ossia *Ego Draconis*, decise di premiarlo con un rotondo 8, posto a suggello della recensione pubblicata sul numero di novembre 2009.

Il voto lusinghiero non era connesso solo a una giocabilità particolarmente riuscita e insolitamente varia, ma anche al coraggio dimostrato dagli sviluppatori, i ragazzi belgi di Larian. Anziché sedersi sugli allori di un primo capitolo assai apprezzato dalla comunità di appassionati, di cui sarebbe stato sufficiente replicare le meccaniche in un ambiente tecnologico più avanzato, gli autori decisero di rischiare tentando strade nuove, riuscendo, allo stesso tempo, a restare in ambiti familiari per tutti gli appassionati di GdR fantasy occidentali. La novità più eclatante era, forse, la possibilità di trasformare il protagonista in un drago: questo innestava nel gioco alcune sezioni da "sparatutto volante" leggere e divertenti, che spezzavano l'azione rendendola positivamente dinamica. Ma non mancavano tante altre idee originali e ben implementate, quali la possibilità di leggere nel pensiero dei Personaggi Non Giocanti, scoprendo particolari interessanti o addirittura ottenendo nuove missioni, o ancora la possibilità di evocare una "creatura" progettata unendo insieme con magie negromantiche le parti dei nemici sconfitti. Il tutto, tra l'altro, reso omogeneo anche da quella singolare inclinazione verso l'umorismo e l'arguzia che caratterizzano la saga fin dal suo esordio.

Forte della ricezione positiva di *Ego Draconis* sia da parte della critica, sia da parte del pubblico, Larian ha messo subito in cantiere un'espansione, intitolata *Flames of Vengeance*, che ora abbiamo finalmente la possibilità di analizzare. Iniziamo chiarendo che si tratta, tecnicamente, di un "add on", ossia di una nuova avventura collocata immediatamente alla fine di quella narrata nel gioco base: quest'ultima era caratterizzata da una conclusione decisamente amara, cui l'espansione ci permette di porre rimedio. Abbiamo preferito scrivere i dettagli in un box capovolto, così da non rovinare la sorpresa a chi non ha ancora giocato *Ego Draconis*. Siamo sicuri, infatti, che molti appassionati approfitteranno dell'uscita dell'espansione per rigiocare tutta la vicenda del "Dragon Knight", anche perché gli autori hanno deciso di aggiornare anche il gioco base con le ottimizzazioni e i miglioramenti tecnici previsti da *Flames of Vengeance*, nonché di mettere in vendita un pacchetto completo, intitolato *The Dragon Knight Saga*, a un prezzo conveniente.

> **"È una nuova avventura collocata alla fine di quella del gioco base"**

Per godere al meglio di questo buon prodotto è bene, dunque, partire dall'inizio con un nuovo personaggio, percorrendo

IN ITALIANO

Come accadeva per *Ego Draconis*, anche *Flames of Vengeance* è tradotto in italiano solo per quanto riguarda i testi, mentre il parlato rimane in inglese. Non si tratta di un problema, dato che il doppiaggio inglese è di qualità soddisfacente; ed è comunque un passo avanti rispetto a *Divine Divinity*, che venne commercializzato completamente in inglese e fu poi tradotto in italiano da un gruppo di appassionati.

DOVE ERAVAMO RIMASTI?

Riassumiamo brevemente la trama di *Ego Draconis*. Se avete già vissuto la sua avventura e volete rinfrescarvi la memoria, non avete che da capovolgere la rivista!

Il protagonista di *Ego Draconis* è, all'inizio, un promettente „cacciatore di draghi", membro della gilda che ha come scopo eliminare dal mondo i terribili Dragon Knight, ossia i guerrieri capaci di trasformarsi in drago. Quando è sul punto di togliere di mezzo l'ultimo tra loro, però, l'eroe scopre che i draghi stanno combattendo contro un pericolo ancora più grande: Damien, il Damned One. L'ultimo drago morente decide di passare al protagonista le sue capacità metamorfiche, così che sia lui a completare la missione e a sconfiggere Damien. A questo punto, è l'eroe stesso a diventare un Dragon Knight e a essere dunque cacciato anche dai suoi vecchi alleati, oltre che dalla progenie demoniaca di Damien. Il finale, però, capovolge completamente la situazione, svelando che il presunto ultimo drago morente era, in realtà, Ygerna, la consorte di Damien, e che dunque il protagonista ha passato tutta l'avventura agendo come una pedina delle forze del male. La conclusione è una sonora e cocente sconfitta... ma l'espansione ci dà modo di rimediare.

Il commercio è gestito in modo molto classico.

HAI LA TESTA DI VETRO!

Anche in *Flames of Vengeance* possiamo fare ampio utilizzo dell'abilità forse più grande posseduta dai cacciatori di draghi, ossia la possibilità di leggere nel pensiero. Ogni Personaggio Non Giocante offre questa opzione nella finestra di dialogo: scegliendola, avremo modo di conoscere quel che passa nella testa del malcapitato in quel momento. A volte saranno semplici curiosità fini a se stesse, ma in diversi casi leggere nel pensiero sarà necessario per proseguire in una missione: nel mondo di gioco, infatti, non mancano i personaggi loschi, che cercano in ogni modo di nascondere le loro reali intenzioni. Per evitare che l'azione di leggere nel pensiero diventi una monotona routine, gli sviluppatori hanno pensato bene di accompagnare ogni "lettura" con un sacrificio di punti esperienza: l'eroe che abusa delle proprie capacità soprannaturali avanzerà più lentamente, quindi è sempre importante decidere se ne vale davvero la pena.

Alla fine di ogni missione, potremo scegliere la ricompensa più adeguata al nostro personaggio.

Alcune ambientazioni sono accompagnate da appropriate tonalità cromatiche.

prima le vicende narrate in Ego Draconis, poi quelle di *Flames of Vengeance*.
Se abbiamo già finito a suo tempo il gioco base, purtroppo non abbiamo modo di importare nell'espansione il nostro salvataggio. Possiamo, però, partire direttamente dalla nuova avventura creando un personaggio di alto livello del tutto simile a quello interpretato in precedenza, visto che *Flames of Vengeance* ci dà la facoltà di distribuire in modo completamente libero sia i punti relativi alle caratteristiche, sia quelli relativi alle abilità (e per chi ha voglia di tuffarsi subito nel gioco, c'è anche l'opzione che prevede la scelta di uno dei personaggi predefiniti).

Lo svantaggio principale per chi inizia l'espansione con un nuovo personaggio di alto livello è la totale assenza di equipaggiamento, ma il gioco compensa in parte mettendo a disposizione una grande quantità di monete d'oro, che possiamo spendere subito presso i mercanti nella prima area di gioco. *Flames of Vengeance* è collocato quasi interamente all'interno della cittadina di Aleroth, già luogo iniziale di *Divine Divinity*, il primo capitolo della saga: per motivi ignoti, Damian, il nemico principale dell'avventura originale, sta mettendo sotto assedio l'insediamento. Solo una barriera magica sostenuta dal potente mago Zandalor sta deviando i poderosi colpi lanciati dalle schiere dannate. Questa contromisura non potrà però durare a lungo.

Il compito del nostro eroe è cercare di risolvere la situazione evocando un potente incantatore, i cui resti sono imprigionati nelle catacombe sotto Aleroth (l'esplorazione delle quali, tra l'altro, era la prima missione di *Divine Divinity*).
La cittadina, però, è tutto fuorché quella sorta di "parcheggio" per mercanti o "quest-giver" (Personaggi Non Giocanti il cui unico scopo è assegnare missioni da risolvere altrove) cui spesso ci abituano i titoli di questo genere. In *Flames of Vengeance*, Aleroth è un insediamento vasto e intricato, letteralmente debordante di missioni e sotto-trame di ogni tipo, ed è anche in gran parte (udite, udite) un luogo pacifico, visto che la barriera magica di Zandalor tiene a bada gli attacchi nemici e, nonostante da un punto di vista narrativo non si faccia che sottolineare la precarietà della situazione, in realtà il nostro personaggio può prendersi tutto il tempo che vuole per esplorare ogni anfratto della città con lentezza e meticolosità. Certo, non mancano i luoghi pericolosi perché infestati da nemici: una delle missioni più importanti ruota, per esempio, attorno a una sezione della cittadina inspiegabilmente popolata da Non Morti, dei quali il nostro eroe dovrà cercare la fonte e magari eliminarla.

Nel complesso, però, possiamo dire con una certa soddisfazione che Larian "l'ha fatto di nuovo", ossia che anche questa volta gli sviluppatori non sono accontentati di riproporre meccanismi noti, ma che hanno voluto provare strade diverse, dando vita a un prodotto centrato sulle missioni "urbane", di indagine e di dialogo, piuttosto che sull'esplorazione di territori selvaggi, sul combattimento o sul potenziamento del personaggio. Dal punto di vista della giocabilità, al contrario, tutto è rimasto come in *Ego Draconis*, ma questo non rappresenta un problema, trattandosi di un'espansione che punta gran parte della propria attenzione sui nuovi contenuti, anziché sull'affinamento delle sue meccaniche. Potremo dunque continuare a controllare il nostro alter ego con la classica visuale in terza persona già sperimentata nel gioco base, e divideremo il tempo di gioco tra rapidi spostamenti (l'area complessiva è, tutto sommato, piccola e compatta), interessanti dialoghi a risposta multipla interamente parlati e

RITORNO A CASA

A un certo punto dell'avventura, in *Ego Draconis*, il protagonista otteneva la possibilità di usare una grande torre come base per le sue operazioni e come deposito di materiale vario. La torre rimane accessibile, tramite teletrasporto, anche in *Flames of Vengeance*. Quindi, non dobbiamo preoccuparci di perdere i tesori accumulati in precedenza.

CHE REGALO VUOI?

Anche in *Flames of Vengeance* il nostro eroe ha la possibilità di scegliere, dopo aver completato una missione, la ricompensa che più gli aggrada tra una lista che compare al centro dello schermo. Se niente ci soddisfa appieno, non c'è problema: tra le opzioni c'è sempre la possibilità di convertire il premio in utilissimi punti esperienza!

FURTO LIBERO

Le case degli abitanti di Aleroth sono piene di casse, barili e oggetti con cui interagire. Il nostro eroe può raccogliere tutto (e anche distruggerlo con la spada) senza che nessuno faccia una piega. Un problema purtroppo diffuso in tanti GdR, che evidentemente preferiscono sacrificare il realismo alla giocabilità libera. Ma non sarebbe meglio tagliare la testa al toro e mettere oggetti utili solo in luoghi da cui ha senso che siano prelevati senza limiti?

SCELTE DI VITA

Anche se la saga di *Divinity* non fa della "scelta morale" il proprio tratto più caratterizzante, le possibilità di schierarci da una o da un'altra parte non mancano, in *Ego Draconis* come anche in *Flames of Vengeance*. In alcuni casi, otterremo missioni in conflitto tra loro e dovremo decidere quale risolvere: per esempio, sarà meglio consegnare quel gioiello al legittimo proprietario che l'ha perduto, oppure darlo al negromante che ci ha promesso una lauta ricompensa?

I combattimenti sono dinamici, ma non per questo confusionari.

SPADACCINI O ARTIGIANI?

Anche in *Flames of Vengeance* il nostro eroe può dedicarsi alla creazione di oggetti personalizzati: per esempio pozioni, ma anche potenziamenti per armi e armature. Serviranno le materie prime e la giusta ricetta. E non mancano nemmeno i cosiddetti "set" di equipaggiamento. Indossando contemporaneamente tutti i pezzi di una collezione, si otterranno dei bonus aggiuntivi.

La mappa di gioco, purtroppo, non funziona come dovrebbe: spesso, dovremo cercare a lungo il nostro obiettivo.

combattimenti di stampo "action", segnati però da una notevole accessibilità e da un bilanciamento che rasenta la perfezione.

Sia chiaro: *Flames of Vengeance* richiede, come peraltro il gioco base (e anche il primo capitolo della saga), un certo impegno da parte del giocatore, ma non si tratta di quell'impegno che potremmo definire "agonistico" presente, per esempio, nei titoli di Piranha Bytes. È, piuttosto, un impegno tattico e organizzativo. L'appassionato dei giochi Larian non ha mai la sensazione di essere "condotto per mano" verso i suoi obiettivi, indipendentemente dalla natura di questi ultimi. I nemici, per esempio, non sono automaticamente "livellati" sul nostro personaggio, dunque ci capiterà più di una volta di doversi ritirare in buon ordine da un certo luogo, per tornarci più avanti con un eroe adeguatamente potenziato. Molte missioni, poi, sono intricate e richiedono l'attenta osservazione di luoghi e documenti per essere risolte; per alcune ci verrebbe quasi da dire che senza l'aiuto di qualche guida online nessuno riuscirà a venirne a capo, e questo, a nostro avviso, è un difetto... ma ci sembra già di sentire

> **"Molte missioni richiedono l'attenta osservazione di luoghi e documenti per essere risolte"**

le grida di giubilo degli appassionati più intransigenti, sempre felici quando un gioco fa "usare la testa", anche se la cosa si traduce in evidente frustrazione per tanti.

Complessivamente, comunque, la struttura del mondo e delle missioni in Flames of Vengeance è realizzata molto bene, e ricorda quel che si sperimenta in alcuni dei titoli più profondamente centrati sulla trama usciti di recente, come l'immenso *The Witcher*: sempre considerando, però, che Larian non abbandona l'approccio semiserio e citazionista, e che alle tetre atmosfere gotiche o alla seriosità dei GdR occidentali sostituisce una certa leggerezza, a tratti apparentemente infantile, che nasconde però una scrittura arguta e colma di rimandi, riflessioni estemporanee e sottili metafore. La scelta di uno stile così profondamente eclettico porta con sé la presenza (forse inevitabile) di innegabili difetti, che probabilmente faranno storcere il naso a qualche appassionato. Il più evidente è la discontinuità che caratterizza la *Dragon Knight Saga* presa nella sua interezza. L'alternarsi di comparti segnati da uno stile di gioco differente (ora esplorativo, ora puntato sui combattimenti, ora sulle missioni) può dare, a volte, la spiacevole sensazione di trovarsi di fronte più alla sommatoria di curiosi esperimenti, che a un prodotto omogeneo e dotato di una identità chiara. Da questo punto di vista, *Divine Divinity* riusciva meglio nell'intento

CREATURA, VIENI A ME!

Ogni tanto, nel bottino lasciato dai nemici sconfitti, oltre a denaro, armi o equipaggiamento, possiamo trovare pezzi di teste, gambe e braccia. Non si tratta solo di un dettaglio macabro: raccogliendo questi resti e portandoli a un negromante, egli potrà "cucirli" insieme e creare una fedele creatura che ci aiuterà durante i combattimenti. La cosa più buffa è che il mostro, nonostante il suo aspetto, si comporta come un mite cagnolino!

LO SVILUPPO DEL PERSONAGGIO

Come scriviamo anche nel testo principale, *Flames of Vengeance* non introduce novità significative dal punto di vista dei meccanismi basilari della giocabilità. Questo vale anche per il sistema di creazione e sviluppo del personaggio, che resta imperniato su quattro caratteristiche di base (forza, vitalità, destrezza, intelligenza) e su un numero piuttosto elevato di abilità attive e passive, raggruppate sulla base della specializzazione cui si riferiscono: guerriero, arciere, mago o evocatore. Pur consentendo di distribuire in assoluta libertà i punti ottenuti a ogni passaggio di livello, il gioco spinge implicitamente a creare personaggi specializzati, dato che solo i livelli di abilità più alti consentono di avere la meglio sui nemici più potenti.

■ In combattimento, l'uso di pozioni può facilitare molto le cose.

■ Nella prima parte dell'espansione, i nemici principali sono i Non Morti.

■ Nel gioco non mancano documenti e libri da leggere.

CADUTE INOFFENSIVE

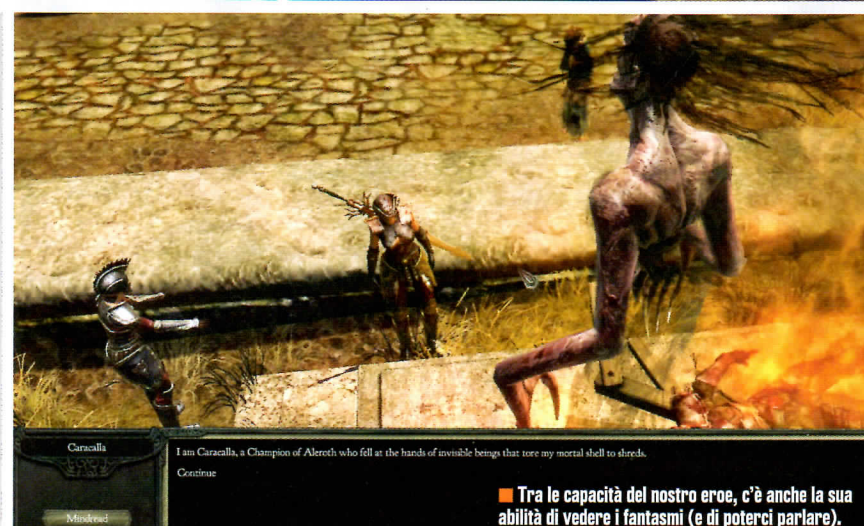
Durante alcune missioni, ci capiterà di avere a che fare con personaggi feriti o addirittura morti a causa di cadute da altezze notevoli. Un problema che, a quanto pare, non tocca il nostro eroe: potremo lanciarlo dentro crepacci spaventosi e atterrerà sempre sulle due gambe e senza farsi un graffio, come un gatto dalle nove vite.

CITAZIONI DOTTE

Nonostante l'atmosfera semiseria, che riesce a non sembrare incoerente con la tragica vicenda narrata, *Flames of Vengeance* è caratterizzato anche da continue citazioni e ammiccamenti, che rimandano non solo, com'è ovvio, agli episodi precedenti della serie, ma anche ad altri famosi videogiochi, a eventi storici, nonché alla letteratura, al cinema e alla musica.

MIGLIORAMENTI TECNICI

La *Dragon Knight Saga* è costruita con il motore di gioco Gamebryo, lo stesso che muove capolavori come *The Elder Scrolls IV: Oblivion*, *Fallout 3* e *Fallout: New Vegas*. Il gioco base non godeva di un'ottimizzazione perfetta: risultava più pesante del dovuto in termini di hardware e tendeva a smettere completamente di funzionare con una frequenza piuttosto preoccupante. Gli sviluppatori sono corsi ai ripari e, con l'uscita dell'espansione, hanno rimesso mano anche al gioco base, che ora risulta più stabile e leggero. Inoltre, sono stati introdotti alcuni nuovi effetti grafici (principalmente filtri e post-processing), che rendono ancora più piacevole il

già apprezzabile impatto estetico del mondo di gioco. L'aspetto interessante è che tutto ciò viene messo a disposizione, tramite un aggiornamento, anche a chi possiede solamente il titolo originale e non ha intenzione di acquistare l'espansione.

■ Tra le capacità del nostro eroe, c'è anche la sua abilità di vedere i fantasmi (e di poterci parlare).

proporre idee nuove, fondendole all'interno di una giocabilità coerente dall'inizio alla fine dell'avventura; anche se non si può negare che l'arditezza "sperimentativa" degli autori ha raggiunto, nella *Dragon Knight Saga*, vette mai toccate in precedenza.

Un altro limite, questo sì inspiegabile, riguarda la discutibile scelta di inserire anche all'interno dell'espansione stilemi tipici del sotto-genere "action", come per esempio il famigerato "respawn" dei nemici, ossia la loro rigenerazione quando si visita nuovamente un'area già "ripulita" in precedenza. È un fastidio qui particolarmente evidente, perché è la struttura stessa del gioco a costringerci a tornare di continuo in luoghi già visitati. L'ultimo difetto che ci preme sottolineare è quello che abbiamo già accennato in precedenza: in alcune fasi, il gioco si fa eccessivamente frustrante. Non ci stiamo riferendo solo alle missioni intricate, ma anche alla scarsità di "feedback" offerto al giocatore, che sarà costretto, per esempio, ad annotarsi da solo sulla mappa la posizione dei Personaggi Non Giocanti, o a spendere un tempo forse eccessivo nell'affinamento della strategia, complice anche l'offerta sovrabbondante di elementi che, anziché approfondire la giocabilità, hanno l'effetto di disperderne i tratti caratterizzanti, immersi in una miriade di opzioni, molte delle quali prive di conseguenze significative.

Tolti questi problemi, non certo marginali, ma comunque nemmeno in grado di rovinare l'esperienza di gioco, la *Dragon Knight Saga* resta un prodotto consigliabile a tutti gli appassionati di GdR, sia a chi ha già sperimentato *Ego Draconis*, che potrà vivere una nuova avventura intrigante e originale (e magari ripercorrere anche il gioco base, ora ottimizzato dal punto di vista tecnico), sia a chi ignora del tutto la serie, che si caratterizza come uno dei prodotti più genuini e innovativi che il mercato ha saputo offrirci negli ultimi mesi.

Mosè Viero

IN 50 PAROLE

COS'È...
Un gioco di ruolo incentrato sulle missioni e con combattimenti dinamici

È COME...
Risen, ma meno impegnativo
Two Worlds II, ma meno "aperto"

È PER...
Chi ama il GdR fantasy, ma anche i giochi arguti e pieni di curiosità.

Info ■ Casa **Focus Home Interactive** ■ Sviluppatore **Larian Studios** ■ Distributore **Halifax** ■ Telefono **02/413031** ■ Prezzo **€ 39,00** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet www.divinity2-saga.com

Specifiche tecniche

- Sis Min **CPU dual core 1,8 GHz, 1 GB RAM (2 GB Vista o 7), Scheda 3D 128 MB PS 2.0, 13 GB su HD**
- Sis Cons **CPU dual core 3 GHz, 4 GB RAM, Scheda 3D 256 MB PS 3.0**
- Multiplayer **No**

Pro:
- Rinnova l'impostazione generale del gioco
- Missioni varie, intricate e appassionanti
- Giocabilità scorrevole e divertente

Contro:
- La saga è un po' discontinua e incoerente
- Alcune missioni hanno una soluzione poco chiara
- Uccidere mostri già uccisi non è divertente!

***Flames of Vengeance* espande il mondo di *Ego Draconis* mostrando una rinnovata attenzione per le missioni d'indagine e di dialogo. La saga nella sua interezza è originale e interessante, e merita attenzione da parte di tutti gli appassionati.**

8½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	TRAMA	LIBERTÀ D'AZIONE
8	8	8	9	8	8

L'arsenale di mosse a disposizione del protagonista è notevole, ma i nemici sono poco coriacei e raramente si sfruttano tutti gli attacchi possibili.

GENERE: AZIONE/AVVENTURA

TRON EVOLUTION

C'è vita dentro i computer.

IN ITALIANO

TRON Evolution **è stato completamente tradotto in italiano, sia per quanto riguarda i testi, sia per le voci a video. Sotto questo profilo, si nota che Disney i doppiatori li sa scegliere più che bene: la qualità della recitazione è a livello di un buon film. Complimenti!**

TANTI anni fa, quando i redattori di GMC erano bambini e Internet era uno strumento per sola gente seria, un film colpì l'attenzione degli appassionati d'informatica e, soprattutto, di videogiochi.

S'intitolava "TRON" ed era ambientato all'interno di un computer, dopo che il protagonista (Jeff Bridges) veniva scannerizzato e risucchiato nell'elaboratore da una malvagia intelligenza artificiale chiamata Master Control Program. Quella pellicola, capace di rapire una generazione, a quasi 30 anni di distanza vede finalmente un seguito in "TRON Legacy".

Disney ha voluto fare le cose in grande, accompagnando il lancio del film con merchandise di ogni tipo, dallo zainetto alla colonna sonora (a opera dei Daft Punk, tra l'altro), compreso il videogioco *TRON Evolution*. Quest'ultimo non è una semplice conversione interattiva, ma si concentra sugli eventi accaduti fra i due film, che aiuteranno a capire meglio alcune parti di "Legacy": a tal proposito, l'ideale sarebbe godersi prima il nuovo gioco e poi correre al cinema per avere il quadro completo.

In realtà, se anche vi fionderete direttamente nella sala di proiezione non vi perderete molto, purtroppo. Lo scriviamo a malincuore, perché *TRON Evolution* è un titolo che in redazione attendevano da tempo, ma che nonostante la passione per la pellicola non è riuscito a catturarci. In parte per la trama, debole e raccontata senza troppa convinzione, ma soprattutto per parecchi problemi relativi alla giocabilità. Se, dal punto di vista stilistico, il team di sviluppo è stato bravo nel raggiungere un risultato visivo molto simile a quello del cinema (3D compreso, se avete un kit 3D Vision e relativo monitor a 120 Hz), passando al gioco vero e proprio il panorama è meno elettrizzante.

L'azione è, per certi versi, simile a quella delle serie *Assassin's Creed* (per il sistema di combattimenti) e *Prince of Persia* (per la parte piattaforme), inframmezzata da sezioni in cui controllerete le Light Cycle (le particolari moto che hanno reso famoso il film) o dei carri armati "digitali", ma nessuna delle sezioni riesce a esaltare come dovrebbe. I combattimenti tendono a essere incredibilmente ripetitivi e, una volta capito il punto debole di ogni avversario, è quasi banale eliminarlo. Nel caso di molti boss, addirittura, è sufficiente trovare il punto giusto in cui star fermi e continuare a schiacciare pigramente il tasto di azione, sino a che il nemico viene eliminato. E questo non accade certo a livello Facile, ma al maggior grado di difficoltà. Volendo, naturalmente, si può evitare di usare sporchi trucchi e sforzarsi di proseguire in maniera "corretta", ma anche in questo caso la sfida non sarà troppo impegnativa, a patto di avere una buona destrezza con il joypad (è consentito giocare anche con mouse e tastiera, ma lo sconsigliamo). Comunque

> **"Le sezioni platform sono quelle meglio riuscite"**

ROBOT ROCK

La colonna sonora robotica e "acida" di *TRON Evolution* è stata affidata a uno dei più noti nomi dell'elettronica: i Daft Punk. Degni eredi dei Kraftwerk per quanto concerne il rapporto fra uomo e macchina, i due ragazzi francesi sono famosi sia per la loro musica, sia per la loro eccentricità, tanto che evitano di farsi vedere in faccia, mostrandosi in pubblico sempre e solo coperti da maschere (non troppo differenti da quelle viste nel gioco, tra l'altro). Se non amate l'elettronica, ma vi piace l'animazione giapponese, non dovreste perdervi "Interstella 5555", splendido cartone animato (muto) accompagnato dalle canzoni dell'album "Discovery". Il disegnatore, infatti, è Leiji Matsumoto, autore di serie come "Galaxy Express 999" e le mille declinazioni di "Capitan Harlock". Matsumoto è un grande appassionato di musica, e a tal proposito ricordiamo con estremo piacere "Harlock Saga – L'anello dei Nibelunghi", uno spin-off di Capitan Harlock dedicato alla celeberrima tetralogia di Wagner.

Per quanto semplice, lo stile grafico è molto intrigante.

ACHIEVEMENT

La bassa difficoltà di *TRON Evolution* deluderà chi cerca una sfida ardua, ma probabilmente farà la felicità di chi preferisce alzare il proprio Gamerscore senza troppa fatica. In poche ore, potrete accumulare 1000 punti su Game for Windows LIVE.

ANALISI TECNICA

L'aspetto scarno ed essenziale di *TRON Evolution* ha due enormi vantaggi: è splendido da vedere, per chi ama lo stile, ed è facile da gestire per un computer. O, quantomeno, più facile rispetto alla sconfinata foresta vista in *Crysis*. Tradotto in parole semplici, significa che un PC anche vecchio, magari basato sui Pentium D, è in grado di far girare il gioco, se abbinato a una GPU PS 3.0. Naturalmente, una simile configurazione obbligherà ad alcuni compromessi per quanto riguarda la risoluzione e i dettagli, ma basta salire di poco per poterlo giocare tranquillamente. Un Core 2 Duo abbinato a una GeForce 6800 o Radeon 4850 permetterà di godersi *TRON Evolution* a pieno anche in Full HD, senza mai scendere sotto la soglia dei 60 FPS.

LEGENDA: ☐ Tecnicamente impossibile ■ Sconsigliato ■ Accettabile ■ Ottimale

	Radeon X1950	GeForce 8800 GT/ Radeon 4850	Radeon 4870/ GeForce GTX 275	Radeon 4870 X2/ GeForce 285	SLI/ CROSSFIRE
Single Core	1280x1024	1440x900	1680x1050	1920x1080	2560x1200
Dual Core	1280x1024	1440x900	1680x1050	1920x1080	2560x1200
Quad Core	1280x1024	1440x900	1680x1050	1920x1080	2560x1200

■ Questo "boss" è facile da eliminare: salite sulla torretta e schiacciate lo stesso tasto sino a che vi fa male il pollice.

■ Controllare il carro armato potrebbe essere divertente, se ogni tanto si rischiasse di morire. Purtroppo, anche al massimo livello di difficoltà, si procede senza fatica.

■ Le sezioni platform sono le uniche che richiedono un minimo di pianificazione e di abilità con il joypad.

EVOLUZIONE
Per godervi un piccolo assaggio del gioco, aprite il lettore di QR code del vostro smartphone e inquadrate questo codice con la telecamera (istruzioni a pagina 11).

vada, si finisce per terminare il gioco impiegando le solite due o tre mosse, ed è un vero peccato, perché la lista di attacchi a disposizione è piuttosto lunga. La stessa facilità rovina le sezioni di guida, che potevano essere intriganti grazie a una struttura ben realizzata: sono, infatti, abbastanza brevi e dense d'azione, ma ciò che manca è proprio la sfida. Nel caso delle Light Cycle, non serve chiedere troppo ai propri riflessi per evitare gli ostacoli che ci si parano davanti, e non è necessario un minimo di strategia.
Nel primo "TRON" (il film, ma anche tanti giochi a esso ispirati) le moto erano una sfida fra giocatori, che dovevano "murarsi" con la scia e potevano solo curvare di 90 gradi. Ora, al contrario, sono degli strumenti per muoversi velocemente.
Lo strumento d'offesa è il carro armato, che si può controllare in alcuni livelli; anche in questo caso, però, è troppo facile completare le sezioni, che tra l'altro assomigliano parecchio a *Battlezone* (targato 1980) e che introducono ben poco rispetto al noto arcade.

Le sezioni platform sono quelle meglio riuscite, le uniche che richiederanno qualche tentativo in più per essere superate, pur se siamo lontani dall'eccellenza di un *Prince of Persia*. Proprio grazie a esse abbiamo apprezzato la maestria dei level designer, che hanno intelligentemente pensato di mettere checkpoint con notevole frequenza, tanto che, in caso d'errore, toccherà ripetere solo pochi attimi di gioco. Anche qui, però, siamo lontani dalla perfezione: se è vero che i punti di controllo sono molto ravvicinati, è altrettanto vero che spesso, riprendendo dopo una morte, bisognerà sorbirsi nuovamente eventuali spiegazioni o intermezzi.

TRON Evolution soffre, evidentemente, dei limiti che da sempre accompagnano le conversioni da film a videogioco: i tempi sono stretti e non si può sgarrare, e molti particolari non vengono seguiti a dovere. Abbiamo una grafica curata, che ben incarna "TRON Legacy", una colonna sonora eccellente (sono presenti due brani dei francesi Daft Punk, fra cui la splendida "Derezzed") e un potenziale elevato, in parte sprecato da errori facilmente risolvibili con qualche mese in più di lavoro a disposizione.
In particolare, avremmo apprezzato un'Intelligenza Artificiale degli avversari più ostica durante i combattimenti (appiedati o con i mezzi) e delle sezioni piattaforme più complesse. Per raggiungere la perfezione, poi, non avremmo disdegnato una trama meglio integrata con il gioco stesso, mentre allo stato attuale abbiamo avuto l'impressione di una serie di livelli a caso inframmezzati da filmati (tra l'altro di buona qualità). Così com'è, purtroppo, *TRON Evolution* si limita alla sufficienza.

Alberto Falchi GIOCHI COMPUTER

IN 50 PAROLE

COS'È...
Un misto fra piattaforme, azione e guida

È COME...
Prince of Persia per i salti, *Assassin's Creed* per i combattimenti

È PER...
Chi ama la pellicola originale, o chi vuole fare 1.000 punti facili di Gamerscore.

■ Casa **Disney Interactive Studios** ■ Sviluppatore **Propaganda Games** ■ Distributore **Halifax** ■ Telefono **02/413031** ■ Prezzo **€ 49,99** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **www.disney.it/tron**

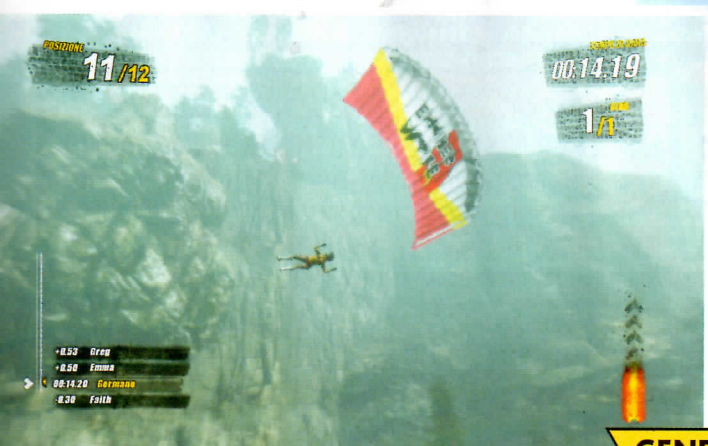
- Sis. Min. **CPU Dual Core, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB PS 3.0, DVD-ROM**
- Sistema Consigliato **2 GB RAM, Scheda 3D 512 MB PS 4.0**
- Multiplayer **Internet**

■ Tecnicamente molto curato
■ Ottima colonna sonora
■ TRON è sempre TRON

■ I.A. poco perspicace
■ Livelli un po' troppo semplici
■ Sezioni con i veicoli insipide

Una grande licenza cinematografica sprecata per via di una serie di piccole, ma fastidiose, leggerezze. Un'Intelligenza Artificiale più "dura" e un level design più complesso avrebbero potuto fare veramente la differenza. Peccato.

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	LIVELLI
8	9	6	6	4	6

6

Gli elementi di contorno, come questo aereo, donano al tutto uno stile ancor più fuori di testa.

GENERE: GIOCO DI CORSE ARCADE

NAIL'D

Dopo *Pure*, un altro folle gioco a base di quad, moto da cross e balzi chilometrici.

A SUON DI ROCK

La colonna sonora è degna dei ritmi forsennati del gioco: ecco, allora, scendere in pista un'infornata di titoli rock di buon livello, ideale accompagnamento musicale delle nostre folli evoluzioni. Ci saranno sia brani creati ad hoc per il gioco, sia canzoni di celebri band di estrazione hard rock/heavy metal. Tra gli altri, ricordiamo Queens of the Stoge Age, Slipknot, Backyard Babies e Aggressive Chill. Alzate il volume!

IN ITALIANO

Il gioco è totalmente tradotto nella nostra lingua, menu e indicazioni a schermo comprese.

DI giochi così, su PC, ce ne sono pochi. Stiamo parlando dei titoli di corse più smaccatamente arcade, che fanno dello spettacolo e dello sprezzo per le più elementari leggi fisiche i propri cavalli di battaglia.

Prodotto dai talentuosi polacchi di Techland, *nail'd* intende riportare con gusto anche sulla nostra piattaforma di gioco preferita questo spirito scanzonato, a base d'improbabili mezzi, piste simili a folli ottovolanti e tanta adrenalina. Intendiamoci, *nail'd* non ha nulla di realmente innovativo o clamoroso, ma svolge bene il proprio lavoro e va a toccare le corde più istintive del giocatore, riportando a galla la sensazione di formicolio al basso ventre che solo un volo a rotta di collo nel vuoto è in grado di trasmettere. Con qualche lacuna qua e là...

A bordo di un quad o di una più ordinaria moto da cross, potremo scegliere una sorta di modalità carriera in single player, con un ampio numero di prove sbloccabili su tracciati sempre più impegnativi e fuori di testa. Le singole prove si divideranno tra corse in linea e circuiti. Completando le varie tappe del Torneo sbloccheremo nuove parti per i nostri mezzi, da carene più aggressive a motori più performanti, fino a colorazioni speciali. Il versante customizzazione non è particolarmente elaborato, e il nostro intervento si limiterà a qualche clic sulle icone che identificano i vari componenti sbloccati. I miglioramenti prestazionali potranno essere tenuti d'occhio grazie a un pratico grafico a pallini che indica velocità, maneggevolezza del mezzo e altri parametri simili.

> "Scorre che è un piacere, trasmettendo una folle sensazione di velocità"

Al di là di un comparto elaborazioni che avrebbe meritato una cura maggiore, a scontentare della modalità Torneo è soprattutto la grande ripetitività dello schema generale: pur offrendo una buona varietà di piste e scenari, il Torneo appare infatti eccessivamente lungo e animato da prove quasi sempre uguali tra loro. La lunghezza non è peraltro giustificata da chissà quale elevato numero di mezzi sbloccabili o di upgrade nel modello di guida. A proposito di modello di guida, *nail'd* non raggiunge i livelli del quasi gemello *Pure*, a causa soprattutto di un'immediatezza e di una semplicità che possono rivelarsi armi a doppio taglio. Se, infatti, da un lato il titolo di Techland è apprezzabile da tutti fin dai primi minuti, dall'altro l'assenza di trick e mosse speciali, oltre a una mancata interdipendenza tra le

La varietà delle piste è tra i punti di forza del titolo Techland.

■ In partenza, il rischio di incidenti è assai elevato.

SVILUPPATORI VERSATILI

I polacchi di Techland si sono cimentati, nel corso degli anni, nei generi videoludici più disparati, ottenendo quasi sempre risultati più che dignitosi. Dall'esordio nel 1991, il loro parco titoli si è man mano arricchito di giochi d'azione (*Crime Cities*), di guida (*Xpand Rally*) e FPS (*Chrome* e la serie *Call of Juarez*).

■ Una fugace occhiata al panorama e via verso nuove folli manovre!

piste e le reazioni fisiche del mezzo, tenderà ad appiattire l'esperienza di gioco in breve tempo.

La natura monocorde della modalità Torneo può essere aggirata affrontando le sfide online. *nail'd* ha in effetti tutte le caratteristiche ideali per tramutarsi in un "animale da multiplayer", se non altro tra gli utenti meno smanettoni e più inclini all'immediatezza arcade. *nail'd* propone tre tipologie di corse (Corsa Libera, Prova a Tempo e Sfida di Acrobazie) lungo una quindicina di piste diverse con un supporto massimo per dodici piloti virtuali. Purtroppo, mentre scriviamo queste righe, i server dedicati sono ancora poco popolati, il che ci impedisce di approfondire al meglio l'esperienza online messa in campo da Techland. Ci riserviamo di tornare sull'argomento in uno dei prossimi appuntamenti con l'Extended Play, nella rubrica Next Level.

Dove il gioco non presenta debolezze di sorta, è nel comparto grafico. Basato sul motore proprietario Chrome Engine 4, *nail'd* scorre che è un piacere, trasmettendo una sensazione di velocità folle, anche su PC non aggiornatissimi. E non si può certo dire che la snellezza dell'insieme sia agevolata da scenari spartani: le piste vantano una ricchezza di dettagli di rilievo. Dalle nevi andine ai templi greci, tutti gli scenari sapranno trasmettere un'anima forte e una spettacolarità estrema. Merito anche della struttura dei tracciati, mai banale e arricchita da molti percorsi alternativi, sfruttabili a piacimento per avere la meglio sugli avversari. Della fisica abbiamo già in parte accennato qualche riga fa. Come detto, non noteremo mai un legame solido tra le reazioni del nostro mezzo e le superfici affrontate, che si tratti di asfalto, terra, neve o fango. Parimenti, le collisioni con gli elementi degli scenari non saranno sempre precise: capiterà, infatti, di rimbalzare in maniera innaturale quando, a rigor di logica, il nostro mezzo dovrebbe esplodere (la rigenerazione non sarà, comunque, mai penalizzante e ci porterà via un paio di secondi al massimo). Non ci aspettavamo certo una riproduzione realistica di questi fenomeni, ma neppure una resa così piatta.

Alti e bassi, proprio come i folli tracciati che Techland ci dà in pasto in un gioco che non può passare inosservato. Bello e divertente all'ennesima potenza per la prima mezz'ora, meno memorabile nel prosieguo, *nail'd* non esce dalla nostra analisi con i galloni del giocone, ma riesce comunque a centrare l'obiettivo principale di un titolo del genere, ovvero il saper divertire con leggerezza e immediatezza. A conti fatti, però, solo un online sufficientemente supportato potrà allungare la vita di un prodotto altrimenti destinato a esaurire in breve tempo la propria carica propulsiva. Come un boost non tarato al meglio.

Dario Ronzoni GIOCHI COMPUTER

IN 50 PAROLE

COS'È...
Un gioco di corse arcade, che fa della spettacolarità il proprio cavallo di battaglia

È COME...
Pure

È PER...
Gli appassionati di giochi arcade, immediati e senza alcuna velleità di realismo.

info ■ Casa **Deep Silver** ■ Sviluppatore **Techland** ■ Distributore **Koch Media** ■ Telefono **02/934669** ■ Prezzo **€ 29,99** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **www.naildgame.com**

Specifiche tecniche
- Sis. Min. **CPU 3,2 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB, 4 GB HD, DVD-ROM**
- Sistema Consigliato **CPU Dual core, 2 GB RAM, Scheda 3D 512 MB**
- Multiplayer **Internet, LAN**

- Divertentissimo
- Grafica leggera e spettacolare
- Piste numerose e ben caratterizzate

- Esaurisce in breve la sua carica
- Modalità Torneo troppo ripetitiva
- Modello di guida piatto

Divertentissimo a un primo approccio, *nail'd* soffre molto sulla media distanza di una marcata mancanza di profondità. Solo il multiplayer potrà allungare la longevità di questo folle e spettacolare gioco di corse.

7

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	IMMEDIATEZZA	MULTIPLAYER
8	8	8	6	8	7

Hellfire non è certament un nome scelto a caso.

GENERE: SIMULATORE DI VOLO

APACHE AIR ASSAULT

Una delle macchine da guerra più resistenti e letali mai costruite è ai nostri comandi.

APACHE AMERICANO

Il gioco non presenta traduzione nella lingua italiana. Tutti i testi e le voci sono in inglese. Nonostante questo, i dialoghi sono una parte ridotta e non è richiesto comprendere tutto quello che viene detto per procedere nelle missioni, a parte capire quale sia l'obiettivo, naturalmente.

L'AH-64 Apache, nonostante gli oltre vent'anni di servizio, è tra gli elicotteri d'attacco più efficaci al mondo.

Pensato per dispiegare sul campo di battaglia un vero e proprio arsenale e per proteggere l'equipaggio anche da colpi perforanti calibro 12.7 mm, l'Apache è un capolavoro d'ingegneria, in grado di assolvere alla missione e ritornare a casa pur avendo subito danni critici.

GIOCO CONSIGLIATO GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

Apache Air Assault ci permette di pilotare due varianti del possente mezzo e, standò alla larga dalla moda inaugurata da *Ace Combat* su console e da *H.A.W.X.* su PC, offre un modello di volo simulativo, imponendo una notevole attenzione anche solo per tener sollevato da terra l'elicottero (pur con alcune concessioni in altri aspetti della sua gestione).

Durante una non meglio precisata crisi, con un gruppo di terroristi che sembra finanziare pirati e baroni della droga, il compito del giocatore è di prendere il volo e fornire supporto ravvicinato alle truppe alleate, distruggendo qualsiasi cosa si muova o, in determinati casi, sopravvivendo a imboscate e a duri attacchi. In questo, è aiutato dalla quantità e qualità dell'armamento dell'Apache, oltre che da una sapiente progettazione dei livelli di gioco. In *Apache Air Assault* è, infatti, possibile raggiungere gli obiettivi anche in caso di errori che hanno portato a sprecare munizioni contro bersagli poco importanti, o quando l'elicottero ha ricevuto troppi colpi: basta trovare una base alleata per ricevere rifornimenti e riparazioni, ma queste ultime richiedono tempo, durante il quale si è immobili e indifesi. Ciò rende poco consigliabile adottare una tattica troppo aggressiva, pensando di poter sempre tornare a rifornirsi.

Il sistema di gioco vero e proprio mantiene un buon grado di realismo; per esempio, non si sarà da soli a pilotare l'Apache, ma sempre in compagnia di un copilota che si occuperà di gestire il cannoncino di bordo colpendo i bersagli che riterrà più opportuni, mentre al giocatore è lasciato il controllo sui razzi e sui missili. In questo caso, qualche concessione in merito alla coordinazione dei sistemi d'arma è comprensibile in nome del divertimento e nessuno costringe a ricorrervi. Altra caratteristica ben simulata dell'Apache ve l'elicottero in grado di rimanere in volo stazionario a distanza di sicurezza dall'azi in corso e, tramite il sistema FLIR, colpire precisione fanteria e mezzi nemici per for supporto agli alleati, in modo non dissim anche se su scala minore, da quanto avviene con gli AC-130. In pratica, una telecamera ad alta definizione trasmette l immagini di un'ampia area di fronte e ai l

"Mantiene un buon grado di realismo"

ATTENZIONE! DRM

***Apache Air Assault* presenta un sistema di protezione che potrebbe non esser gradito ai più. Richiede, infatti, la registrazione al sistema di gioco "yuplay" e, ogni volta che si intende farlo partire, c'è un check online con il codice di attivazione.**

IL RUOLO DELL'ELICOTTERO

Negli scenari della guerra moderna, il compito di un elicottero da combattimento è molto specializzato. A differenza di quanto mostrato in film e videogiochi meno realistici, un elicottero d'attacco svolge prevalentemente missioni di ricognizione armata e, nel caso dell'Apache, di attacco al suolo contro bersagli corazzati e non. Del tu irrealistico è, invece, immaginarsi un simile mezzo impegnato in agili combattimenti aere per gli standard dei caccia da superiorità aere un elicottero è praticamente un bersaglio immobile che aspetta di essere distrutto. Pur disponendo di un certo quantitativo di dif e di missili aria-aria, quindi, è meglio evitare d giocare a fare il top gun della situazione. Com piloti di Apache, il compito che si ha è di port l'inferno sulla terra, non nel cielo.

La cura per i dettagli, anche al suolo, è sempre altissi

38 razzi ben utilizzati possono causare un mondo di dolore per i bersagli.

LE ARMI DELL'APACHE

Con tutte le armi che si hanno a disposizione in *Apache Air Assault*, è importante sapere in anticipo cosa si può e non si può fare con ognuna di esse:

Cannoncino di bordo calibro 30 mm: Molto precisa e potente, quest'arma è la principale risorsa dell'Apache. Bersagli tipici sono la fanteria, mezzi non corazzati e anche blindati non particolarmente pesanti.

Razzi Hydra da 70 mm: Potenti e presenti in gran numero, questi missili sono l'arma da usare contro bersagli corazzati o strutture nemiche. A causa della loro natura, però, sono inadatti al fuoco preciso e la loro efficacia è direttamente proporzionale alla bravura del pilota.

Missili Hellfire: Questi missili, a ricerca radar diretta o remota e con un raggio d'azione di svariati chilometri, permettono all'Apache di distruggere qualsiasi tipo di bersaglio terrestre. Al giorno d'oggi, non esiste un mezzo corazzato in grado di sopravvivere a un Hellfire dritto sulla torretta.

Le condizioni atmosferiche possono variare secondo la missione, così come gli scenari.

APACHE SU PELLICOLA

Un film di una ventina d'anni fa è dedicato interamente all'AH-64 Apache, si tratta di "Apache pioggia di fuoco", con protagonisti Tommy Lee Jones e Nicholas Cage. Uscito poco dopo "Top Gun" con Tom Cruise protagonista, non ha avuto il successo sperato, venendo visto come un semplice clone del film dedicato agli F-14.

dell'Apache, con la possibilità di attivare una visualizzazione agli infrarossi "white hot", ovvero che evidenzia i bersagli caldi (come la fanteria o i motori dei mezzi accesi) con colori chiari, mentre gli oggetti freddi (veicoli spenti o alberi ed edifici) sono mostrati con tinte più scure.

Non tutto, però, viene simulato alla perfezione e la gestione di alcuni elementi dell'elicottero è parzialmente automatizzata, per ridurre la frustrazione di chi non ha alle spalle decine di ore di volo virtuale; tra questi, il controllo del collettivo è gestito senza intervento diretto una volta scelta la quota desiderata, in modo da non costringere il giocatore a continue correzioni. La gestione del radar di bordo è a sua volta semplificata, permettendo di inquadrare bersagli e di farsi rapidamente un'idea di quanto accade sul campo di battaglia. Con pochi pulsanti è consentito cambiare le armi, il bersaglio selezionato e far fuoco con una rapidità superiore rispetto a quella che può avere un vero pilota di Apache. Per chi dovesse preferire un'esperienza di gioco più orientata all'azione, e non volesse proprio pensare al lato simulativo, è anche presente l'opzione per disattivare in parte il motore fisico di *Apache Air Assault*. Ciò fa sì che sia impossibile inclinarsi troppo o andare in stallo, ma rende altrettanto ineseguibili manovre avanzate come l'hammerhead, per cambiare rapidamente direzione di marcia e fare due rapidi passaggi su una colonna di mezzi a terra.

Nonostante le licenze votate alla giocabilità, *Apache Air Assault* resta a nostro avviso una simulazione, accompagnata da un comparto tecnico di alto livello: una grafica degna di uno sparatutto e un audio che svolge il proprio lavoro più che adeguatamente, anche grazie a una colonna sonora da film d'azione.

Il suo più grosso difetto è la mancanza di una campagna dinamica, come quelle presenti nei simulatori di volo dei tempi d'oro del genere. *Apache Air Assault* offre, infatti, solo una serie di missioni da completare in sequenza. Quantomeno, però, è presente un generatore casuale di azioni e scenari in grado di consentire un buon livello di personalizzazione.

A meno che non si detestino le simulazioni di volo, *Apache Air Assault* è un gioco adatto anche a chi, magari, ha provato le missioni su elicottero in *Medal of Honor* o in *Call of Duty* e desidera vivere in modo più approfondito quel tipo di situazioni.

Andrea Giongiani

IN 50 PAROLE

COS'È...
Un simulatore di volo di elicotteri ambientato in epoca moderna

È COME...
Jane's Apache Longbow
Apache vs Hokum

È PER...
Gli appassionati dei simulatori di volo, ma anche per chi ama l'azione, se si riduce il realismo.

Info ■ Casa **Activision Blizzard** ■ Sviluppatore **Gaijin Entertainment** ■ Distributore **Activision Blizzard** ■ Telefono **0331/452970** ■ Prezzo **€ 39,90** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet **http://apache-game.com/en**

Specifiche tecniche
- Sis. Min. **CPU 3,2 GHz, 2GB RAM, Scheda 3D 512 MB PS 3.0, connessione a Internet**
- Sistema Consigliato **CPU dual core 2,4 GHz, 4 GB RAM, Scheda 3D 756 MB**
- Multiplayer **Cooperativo 4 giocatori via Internet**

- Simulativo nella fisica e nella gestione dei danni
- Graficamente all'avanguardia
- Possibilità di ridurre il realismo per i neofiti

- Manca una campagna dinamica
- Simulazione non completa in ogni aspetto
- Non particolarmente longevo

Per gli appassionati di simulatori di guerra è un acquisto quasi obbligato: da anni che non si vedono dei simulatori d'elicottero e, anche paragonato ai classici del genere, *Apache Air Assault* si difende bene. Per tutti gli altri può essere un investimento interessante.

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	CAMPAGNA
9	8	8	7	7	7

Dal punto di vista dello skate, il gioco è tutto fuorché realistico.

ACHIEVEMENT
Il gioco include 100 punti uPlay, sbloccabili attraverso 4 ricompense.

ATTENZIONE! DRM
Come molti dei recenti giochi Ubisoft, *Shaun White Skateboarding* richiede una connessione per tutta la durata della partita.

La trama non si prende mai sul serio, e racconta una storia leggera, ma piacevole.

GENERE: GIOCO DI SKATEBOARD

SHAUN WHITE SKATEBOARDING

Come migliorare il mondo, un ollie alla volta.

IN ITALIANO
Shaun White Skateboarding è interamente tradotto e doppiato in italiano, con simpatici dialoghi in buon accordo con il tono parodistico del gioco. Non sarà Manzoni, ma funziona!

DA quando la serie di *Tony Hawk's* è scomparsa dai radar, lo skateboard su PC è diventato una disciplina fantasma. La tragica mancanza di innovazione della serie di Activision ha fatto implodere la popolarità del marchio, che al momento si sta prendendo una pausa di riflessione dopo i fallimenti degli ultimi capitoli (usciti solo su console, controllati con una periferica plasticosa in stile *Guitar Hero*).

I possessori di Xbox 360 e PlayStation 3 hanno una straordinaria alternativa, il realistico *Skate* di Electronic Arts, ma noi giocatori su PC siamo a bocca asciutta da qualche anno. L'arrivo di Ubisoft e del suo *Shaun White Skateboarding*, dunque, è una gradita novità, che purtroppo si traduce solo in una sufficienza piena. Le avventure di Shaun e dei suoi amici ribelli sono godibili, ma nulla di più, e pur regalando le solite soddisfazioni dello skateboard, si rivelano datate dal punto di vista tecnico e troppo poco rifinite sotto quello della giocabilità.

Ci troviamo in un mondo grigio, oppresso da un regime che predica la conformità, e una cricca di skater, nota come "La Rinascita", ravviva la città a suon di salti e acrobazie. La creatività dei ragazzi, in pratica, risveglia le menti e reclama la città, riportando il colore nelle strade e modificandone la struttura, creando rampe, ringhiere e half pipe. Un'idea simpatica, raccontata con un buon gusto per la parodia, che sulla carta si sarebbe dovuta tradurre in una nuova frontiera dello skate digitale.

La deformazione della città, che secondo i primi annunci doveva essere controllata interamente dal giocatore, è in realtà molto pilotata, e la progressione delle sfide fa svanire tutto l'effetto novità nel giro di un paio d'ore. Quel che è peggio, però, è la grafica, il cui stile fumettoso non giustifica una realizzazione tecnica sorpassata. I modelli poligonali sono dimenticabili, così come le animazioni durante le scene d'intermezzo, e la programmazione non è esente da sbavature (ci è capitato, per esempio, di avere qualche problema con i comandi, dopo essere passati al controller di Xbox 360 per Windows).

> "La deformazione della città è molto pilotata"

Shaun White Skateboarding ha comunque i suoi momenti, ed è senza dubbio una buona valvola di sfogo per chi sente la mancanza di un gioco di skate. Se speravate in un capolavoro, però, rimarrete delusi, e come noi inizierete ad augurarvi che Electronic Arts si decida a portare su PC uno degli episodi del suo splendido *Skate*: una vera e propria simulazione, la cui qualità eclisserebbe il povero Shaun in una manciata di secondi.

Fabio Bortolotti

DEFORMAZIONE PROFESSIONALE
Il potere creativo dello skate permette al vostro personaggio di restituire colore alla città, modificandone le strutture in tempo reale e creando nuove occasioni per eseguire trick. Mano a mano che si prosegue, i poteri di deformazione aumentano e diventano più incisivi, sbloccando zone della mappa precedentemente fuori portata. Peccato che, anche a fine campagna, i poteri di deformazione si rivelino un po' troppo pilotati, e lascino poco spazio alla vera creatività del giocatore.

IN 50 PAROLE

COS'È...
Un gioco di skateboard non simulativo, con molti elementi di fantasia

È COME...
Tony Hawk's Pro Skater, ma nel 2003

È PER...
Chi è in crisi d'astinenza da rotelle.

info ■ Casa **Ubisoft** ■ Sviluppatore **Ubisoft Montreal** ■ Distributore **Ubisoft** ■ Telefono **02/4886711** ■ Prezzo **€ 29,99** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **http://shaunwhitegame.it.ubi.com/skateboarding**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU dual core 2,6 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB, 8 GB HD, Internet**
- Sistema Consigliato **Core 2 Duo o equivalente, 2 GB RAM, controller Xbox 36 per Windows**
- Multiplayer **LAN, Internet**

- Un gioco di skateboard ci mancava
- Stile simpatico
- Idee interessanti

- Grafica primitiva
- Annoia troppo presto
- Poco rifinito

***Shaun White Skateboarding* è un buon diversivo per chi sente la mancanza di un gioco di skateboard, ma niente di più. Si poteva fare meglio, specie sotto il profilo tecnico. Consigliato solo ai fanatici delle rotelle digitali.**

6

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	LEVEL DESIGN	CONTROLLI
5	7	7	7	6	4

Lontano da Hogwarts, Harry si ritroverà in ambienti inediti e pericolosi.

Anche Harry cede al fascino sottile delle coperture...

GENERE: AZIONE IN TERZA PERSONA

HARRY POTTER E I DONI DELLA MORTE PARTE 1

Harry si prepara al gran finale. Nell'attesa, una prova decisamente sottotono.

UNA SERIE DA RECORD

Harry Potter è ormai un fenomeno planetario, che parte dalla letteratura per ragazzi, per arrivare al grande schermo e ai videogiochi. Nel 1997 esordisce in Inghilterra "Harry Potter e la pietra filosofale", primo dei sette volumi che compongono la saga ideata dalla scrittrice J.K. Rowling. "I Doni della Morte", edito nel 2007, chiude una saga capace di vendere oltre 400 milioni di copie in tutto il mondo.

LA saga del maghetto più famoso del mondo sta per volgere al termine. Già conclusa su carta, l'avventura di Harry Potter è a una lunghezza dall'epilogo cinematografico: troppo lungo per essere condensato in un solo film, il settimo e conclusivo romanzo è stato diviso in due parti per il grande schermo.

La trasposizione elettronica segue lo stesso percorso e ci propone la Parte 1 de "I Doni della Morte", nella quale Harry, lontano da Hogwarts e in compagnia degli inseparabili Ron e Hermione, cerca gli horcrux mancanti per eliminare una volta per tutte il malvagio Voldemort. Come da tendenza degli ultimi film, quelli diretti da David Yates, anche il videogioco abbandona le atmosfere più "giovanili" e spensierate dei primi episodi per abbracciare un clima cupo e desolato. L'Harry videoludico si trasforma, così, in una sorta di sparatutto, nel quale, attraversando livelli discretamente fedeli alla controparte cinematografica, il protagonista dovrà farsi largo tra Mangiamorte e Dissennatori a colpi di magia. Fatta eccezione per la buona resa di ambienti e personaggi, nonostante una grafica decisamente spartana, *Harry Potter e i Doni della Morte Parte 1* non regge una disamina più approfondita. Colpa di uno stile piatto, che farà del clic selvaggio il proprio elemento cardine. Buona parte del gioco potrà essere affrontata semplicemente scagliando sui nemici l'incantesimo Stupeficium, nonostante l'apprendimento graduale di un buon numero di magie, scelta alla lunga decisamente noiosa.

I Dissennatori possono essere eliminati evocando il Patronus.

Le ormai onnipresenti coperture fanno anche qui la loro comparsa, ma la semplicità del gioco le confinerà spesso in un superfluo esercizio estetico. Peccato, perché la "distruttibilità" dei ripari, osservabile negli scontri più violenti, avrebbe potuto donare al tutto uno spessore ben maggiore.

> "Fa del clic selvaggio il proprio elemento cardine"

Le variabili, rappresentate dalle fasi "stealth" sotto il mantello dell'invisibilità e dalle sfide (missioni indipendenti dalla storia principale e solitamente assai anonime), non aggiungono nulla a un titolo povero di slanci. Quel che è peggio, le azioni del trio di giovani maghi appariranno sempre slegate e frammentarie, per nulla aiutate da un contesto narrativo quasi inesistente. Inaccettabile per chi ama le trame tessute nel corso degli anni da J.K. Rowling. In definitiva, un gioco che non può che deludere i fan del giovane Potter e che non offre alcunché di significativo a chi ama l'azione in terza persona. Il piglio più maturo, mutuato dal romanzo e dal film, avrebbe meritato una cura maggiore, puntando a un pubblico più esigente. Così, invece, *I Doni della Morte Parte 1* si rivela un semplice gioco per giovanissimi e nulla più.

Dario Ronzoni GIOCHI COMPUTER

IN ITALIANO

Il gioco è completamente tradotto in italiano. Purtroppo, però, le voci dei protagonisti non sono le stesse del film e risultano di qualità altalenante.

IN 50 PAROLE

COS'È... Un gioco d'azione in terza persona

È COME... *X-Men - Le Origini: Wolverine*

È PER... I giocatori più giovani e senza grosse pretese.

info ■ Casa **Electronic Arts** ■ Sviluppatore **Bright Light** ■ Distributore **Leader, Cidiverte** ■ Telefono **0332/874111, 199106266** ■ Prezzo **€ 49,90** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet http://harrypotter.ea.com

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 2,4 GHz, Scheda 3D 256 MB, 1,5 GB RAM, 5 GB HD**
- Sistema Consigliato **CPU dual core, Scheda 3D 512 MB RAM, 2 GB RAM**
- Multiplayer **No**

- Ambienti e personaggi fedeli al film
- Molta azione
- Atmosfere più adulte

- Meccaniche di gioco banali
- Storia frammentaria
- Grafica appena sufficiente

Se il penultimo film di Harry Potter è riuscito a cogliere nel segno, lo stesso non si può dire del gioco. *Harry Potter e i Doni della Morte Parte 1* è troppo banale e frammentario per appassionare davvero. In sintesi, è un'occasione sprecata.

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	TRAMA	LEVEL DESIGN
6	5	7	5	7	5

■ Come nel caso di *Mafia II*, si inizia con la città ricoperta di neve. Ma basta un'oretta di gioco per godersi il sole.

■ Sebbene impegnativo da portare a termine, la I.A. è limitata, soprattutto nelle sezioni al volante.

IN ITALIANO

Pur trattandosi di una semplice espansione da acquistare su Steam, ogni aspetto del gioco è stato tradotto, voci comprese. E, per una volta, il protagonista di un gioco sulla mafia parla come un uomo d'onore, mica come un ragazzo di buona famiglia.

GENERE: AZIONE/AVVENTURA

JOE'S ADVENTURE

La "famiglia" raccontata da Joe Barbaro.

ACHIEVEMENT

Joe's Adventure aggiunge una decina di nuovi Achievement Steam da sbloccare, che si sommano a quelli di *Mafia II* e *Jimmy's Vendetta*.

I DLC (i contenuti scaricabili), piaccia o meno, sono ormai parte integrante di un videogioco.

Se, un tempo, i giochi venivano aggiornati con i cosiddetti Data Disk, adesso la prassi è il Downloadable Content, solitamente distribuito online, spesso a un prezzo piuttosto basso per invogliare all'acquisto. Nel caso di *Mafia II* avevamo già visto qualcosa, ma nulla per cui perdere la testa: il primo pacchetto, un'esclusiva per chi possedeva la versione inscatolata del titolo, comprendeva solo qualche auto e qualche vestito inedito, mentre il secondo, *Jimmy's Vendetta*, era una vera e propria avventura, purtroppo non particolarmente riuscita.

Joe's Adventure è quindi il terzo aggiornamento per *Mafia II* e, a nostro avviso, è anche l'unico degno di nota. *Jimmy's Vendetta* aveva infatti il grosso limite di puntare su aspetti di *Mafia* quali sparatorie, pestaggi e corse in auto, tralasciando del tutto ciò che rende grande l'avventura di Take 2/2K Games, ovvero la narrazione. *Joe's Adventure* rimedia all'errore reintroducendo le splendide sequenze narrate che non si limitano ad avviare una missione, ma approfondiscono la psicologia dei personaggi e aggiungono quei dettagli che rendono una storia intrigante. Essendo poi Joe Barbaro il protagonista, le risate sono garantite, per lo meno se amate battutacce sconce e turpiloquio.

Dal punto di vista della giocabilità, questa espansione include le tante modifiche apportate con *Jimmy's Vendetta*, quindi il limite di tempo per le missioni (con relativa classifica) e il moltiplicatore che aumenta quando eliminate più nemici in sequenza o mostrate di essere degli assi del volante (correndo come dannati e derapando come rallisti).

> "Reintroduce le splendide sequenze narrate"

Joe's Adventure riesce a coinvolgere e, sebbene a 8 euro non sia proprio regalato, vale i soldi che costa e garantisce qualche ora di svago (non è tanto più corto di un recente FPS, per chiarirci). Se avete trovato *Mafia II* frustrante, però, fate attenzione: anche questa espansione può risultare ostica ai meno esperti, e il limite di tempo non fa che rendere il tutto più complicato. Per quanto riguarda le prestazioni, non si discosta da quanto visto con il gioco originale, quindi se avete goduto a pieno *Mafia II*, il vostro PC reggerà anche *Joe's Adventure*.

Alberto Falchi

LA FISICA È PESANTE!

Come in *Mafia II*, anche in *Joe's Adventure* è possibile attivare gli algoritmi PhysX che rendono più esaltanti le esplosioni, fanno oscillare più realisticamente i vestiti e aggiungono altre chicche di questo tipo. Sicuramente spettacolari, tali algoritmi hanno un grosso limite: pesano come macigni sulle prestazioni. Così tanto che, se non avete una GPU NVIDIA, è inutile anche solo provare ad attivarli. Anche i possessori di GeForce non dovrebbero stare troppo tranquilli: attivando PhysX al massimo, anche con una recente GeForce 580 il frame rate è poco esaltante.

IN 50 PAROLE

COS'È...
Un'espansione per *Mafia II*, centrata sulle vicende di Joe

È COME...
Mafia II, con una bella trama e tanta azione

È PER...
Chi non aveva apprezzato la svolta troppo "giocosa" e poco romanzata data a *Jimmy's Vendetta*.

info ■ Casa **Take Two/2K Games** ■ Sviluppatore **2K Czech** ■ Distributore **Steam** ■ Link **www.steampowered.com** ■ Prezzo **€ 7,99** ■ Età Consigliata **18+** ■ Internet **www.mafia2game.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU dual core, 2 GB RAM, Scheda 3D 256 MB PS 3.0, *Mafia II*, Internet**
- Sistema Consigliato **CPU quad core, Scheda 3D 512 MB con supporto PhysX, joypad**
- Multiplayer **No**

- C'è una storia
- ...ed è quella di Joe Barbaro!
- Nuovi luoghi da esplorare

- Un po' ostico da portare a termine
- I.A. migliorabile
- L'attivazione di PhysX ammazza il frame rate

Finalmente un'espansione degna di nota per *Mafia II*. In *Joe's Adventure* ci sono musiche, auto e luoghi inediti, ma il pezzo forte è scoprire la storia dello sboccato e irascibile Joe Barbaro. Sebbene 8 euro non siano pochi, a nostro avviso li vale tutti.

8

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	NARRAZIONE	NOVITÀ
8	8	9	6	7	7

■ I combattimenti con i boss sono divertenti, ma niente di più.

■ Le collisioni con i nemici non sono perfette, e questo crea qualche problema al sistema di combo.

CONTROLLER

Consigliamo caldamente di procurarsi un controller, per giocare a *Shank*. Il sistema di comandi non è perfetto, e usarlo con la tastiera è scomodo.

IN INGLESE

Shank è in inglese, ma se non comprendete la lingua di Albione ve la caverete alla grande. Le scene di intermezzo si capiscono anche solo guardando le figure, e la trama è più che dimenticabile. Può essere acquistato su Steam (http://store.steampowered.com).

FACCIAMO UN DOPPIO?

Shank è giocabile anche in due, ma con una campagna ridotta rispetto a quella principale. Si gioca sullo stesso PC (niente online, per il momento), continuando a pigiare pulsanti all'impazzata esattamente come nel single player. Per qualche minuto è divertente, ma presto si sente la mancanza di una giocabilità più profonda e, soprattutto, meglio calibrata. Niente a che vedere, insomma, con le chicche co-op del recente *Lara Croft and the Guardian of Light*.

GENERE: PIATTAFORME/PICCHIADURO

SHANK

Il ritorno dell'ultraviolenza bidimensionale.

L'arrivo dei videogiochi in alta definizione ha coinciso con l'affermarsi della moda dei giochi in 3D, e in particolare degli FPS, che hanno soppiantato i platform bidimensionali degli Anni '90.

Recentemente, abbiamo visto vari esperimenti in "due dimensioni e mezzo", ossia che associano una grafica poligonale a meccaniche di gioco rigorosamente 2D (come *Street Fighter IV*), ma non abbiamo avuto niente che esplorasse a fondo le potenzialità di un sistema interamente bidimensionale in HD. Ed è un peccato, anche perché oggi come oggi avremmo gli strumenti per aggirare le limitazioni dei vecchi platform, facendo davvero qualcosa di nuovo, invece di lanciarci nelle solite operazioni nostalgia.

Purtroppo, per quanto ci piacerebbe dire il contrario, *Shank* non è la svolta in cui speravamo e, anzi, si rivela carente tanto sotto il profilo delle idee, quanto sotto quello della giocabilità.
La presentazione è fenomenale, e lo stile è abbastanza scanzonato e sopra le righe da risultare divertente, ma le meccaniche sono ripetitive e poco rifinite. Siamo alle prese con un incrocio tra un gioco di piattaforme in stile *Strider* (chicca della Capcom che fu) e un picchiaduro come *Final Fight* (idem): Shank, il protagonista, si muove su un piano bidimensionale, saltando vari ostacoli e menando come

> "Shank salta ostacoli e mena i nemici come un fabbro"

un fabbro i nemici che gli capitano a tiro, i quali si rialzeranno finché la loro barra di energia non sarà esaurita.

Avremo a disposizione pistole e armi da fuoco per gli attacchi dalla distanza, coltelli per il corpo a corpo e motoseghe per finire i nemici più coriacei. I tre tipi di attacchi sono concatenabili in svariate combinazioni, una più violenta dell'altra, e al termine di ogni livello ci

si imbatte nell'immancabile boss che si muove secondo un pattern predefinito. Sulla carta l'idea è buona, e le combo avrebbero potuto sfruttare al massimo la precisione dell'alta definizione applicata al 2D. Peccato che non sia così, per colpa di un sistema di controllo che non sempre risponde come dovrebbe e di troppe collisioni calcolate in maniera approssimativa.

Dopo i primi minuti si realizza che buona parte delle situazioni si risolve pigiando pulsanti alla cieca, e la struttura dei livelli rivela presto qualche magagna di troppo, passando da momenti frustranti a maratone dello sbadiglio. *Shank* è un gioco piacevole da vedere, ma purtroppo al suo accattivante look non corrisponde una giocabilità all'altezza della situazione.

Fabio Bortolotti GIOCHI COMPUTER

ACHIEVEMENT

Giocando a *Shank* potrete aggiungere al vostro curriculum di Steam 12 Achievement, che si sbloccano per la maggior parte completando la campagna principale.

IN 50 PAROLE

COS'È...
Un incrocio tra un picchiaduro e un platform

È COME...
Final Fight e *Contra*, con una spruzzata di *Alien Hominid*

È PER...
Chi ama i fumetti e la violenza digitale, ed è disposto a scambiare un po' di giocabilità con una motosega granguignolesca.

info ■ Casa **Electronic Arts** ■ Sviluppatore **Klei Entertainment** ■ Distributore **Steam** ■ Link **http://store.steampowered.com** ■ Prezzo **€ 12,99** ■ Età Consigliata **18+** ■ Internet **http://shankgame.com**

specifiche tecniche
- Sis Min **CPU 1,7 GHz, 1,5 GB RAM, 2 GB HD, Scheda 3D 256 MB, Internet per acquistarlo**
- Sis Cons **CPU dual core, 2 GB RAM, controller Xbox 360 per Windows**
- Multiplayer **Stesso PC**

- Ottima grafica
- Allegro e sopra le righe
- Fumettosamente violento

- Comandi imperfetti
- Problemi nelle collisioni
- Level design poco ispirato

***Shank* rappresenta un'eccellente premessa affondata da una giocabilità poco profonda e da un sistema di controllo con qualche svista di troppo. Lo stile grafico è delizioso, ma nel panorama dei giochi indie c'è molto di meglio.**

6

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	CONTROLLI	LEVEL DESIGN
8	7	6	6	6	6

Un gorilla zombi alto come una villetta bifamiliare? Di certo non è lì per farsi due palleggi con noi.

GENERE: ROMPICAPO/FPS

THE BALL

Ne uccide più la sfera che la spada!

IN ITALIANO

The Ball fornisce una completa traduzione italiana, sia nei pochi testi a schermo, sia nel raro parlato. In merito a quest'ultimo, l'impressione è che il doppiaggio non verrà candidato ai premi Oscar.

CHE sia imitazione di contesti reali o finestra su mondi immaginari, il videogioco è oggi uno dei principali veicoli della fantasia umana.

Tuttavia, tale fantasia è perlopiù subordinata a logiche di genere e di mercato, con conseguente standardizzazione dei prodotti in commercio. Nell'affollato valzer dei cloni, il giocatore smaliziato vuole scoprire opere innovative che, discostandosi dalle caratteristiche dei modelli dominanti, possano stracciare gli schemi e riscrivere lo spartito dell'intrattenimento elettronico.
Un bel giorno di un triennio fa, casa Valve ci ha servito un micidiale cocktail di leggi fisiche e varchi spaziotemporali. Si chiamava *Portal* e sulle sue orme si muove ora una schiera di ardimentosi seguaci, specie in campo "indie" e nell'ancor più sperimentale ambiente del modding. Esattamente a quest'ultima scuola appartiene *The Ball*: come *Portal*, il titolo d'esordio della svedese Teotl Studios sfoggia un'insolita veste di puzzle-game in soggettiva, e, dopo una fortunata esistenza come Mod di *Unreal Tournament 3*, giunge sui nostri monitor perfezionato e del tutto autosufficiente.

È il 1940 e impersoniamo un ricercatore sperduto in una cittadella azteca sotterranea. *The Ball*, senza troppi preamboli, ci appioppa un'unica arma, fortemente imparentata con la Gravity Gun di *Half-Life 2* e l'Impact Hammer del suddetto *UT 3*. All'arcano dispositivo si aggiunge presto la vera protagonista della vicenda: una mastodontica, sfolgorante biglia in oro e acciaio. Con il tasto sinistro del mouse la si colpisce o la si lancia; con il destro la si richiama o la si pilota.

Trascineremo con noi il rotolante artefatto e ne sfrutteremo il comportamento fisico con l'ambiente, allo scopo di superare il fitto sistema di trappole ed enigmi su cui sono imperniati gli otto scenari da attraversare.
In realtà, di primo acchito, *The Ball* tradisce tutte le acerbe origini di Mod. Complici una certa debolezza narrativa e la scontatezza di alcuni puzzle (legati, grossomodo, all'attivazione in serie di specifici interruttori), la partita stenta a decollare e si procede quasi per inerzia. Paradossalmente, la scelta dei programmatori per una struttura dei livelli orizzontale, labirintica e claustrofobica, penalizza la rivoluzionaria idea base, strozzandone le potenzialità. Il giocatore più impaziente, o scarsamente incuriosito dal genere, potrebbe persino desistere dopo appena due delle cinque/sei ore necessarie per completare la campagna. Superato un inizio in tono minore, però,

> "Dedicato ai nostalgici di Portal"

LA SACRA SFERA

Trama e sceneggiatura di *The Ball* latitano, ma fanno chiaro riferimento ai temi delle civiltà precolombiane. La stessa palla, figura portante del gioco, rimanda alla sacra cerimonia della pelota, rituale agonistico praticato sia dai Maya, sia dagli Aztechi, e corrispondente al culto del Sole. Pare che dallo studio combinato della pelota e dei movimenti solari, i Maya abbiano saputo calendarizzare la presunta fine dei tempi, ossia il 21 dicembre 2012.

TOUCHDOWN!

Il nostro alter ego risulta piuttosto vulnerabile, ma la frustrazione in *The Ball* è ridotta al minimo: l'energia vitale viene rigenerata a ogni checkpoint, da cui, in caso di "game over", si riparte con tutte le mosse già compiute in precedenza.

TACA LA BALA!

The Ball è in vendita nella tradizionale versione DVD, oppure pronto al download presso le principali rivendite digitali (Steam, GamersGate, Impulse) e sul sito ufficiale. Il prezzo si attesta sui 17-19 euro circa.

I "segreti" sono reperti nascosti nello scenario che danno maggiori indizi su una trama sfuggente.

Palla a parte, troveremo altri oggetti con cui interagire, recanti il simbolo di un martello blu.

Quando viene magnetizzata all'arma, la palla diviene translucida per non ostruire la piena visione.

PALLONATE PER SOPRAVVIVERE

The Ball non dispone di alcun servizio multiplayer, ma ulteriori scampoli di longevità e divertimento sono garantiti dalla impegnativa modalità Sopravvivenza, selezionabile dal menu principale e completamente adibita a "mattatoio ricreativo". Quattro diverse arene sono suddivise in nove round e infestate da ondate crescenti di nemici. Un'occasione buona per esercitarsi nei massacri a colpi di palla e sperimentare nuove forme di carambole assassine.

Il nostro archeologo rievoca un suo più famoso collega con borsalino in testa e frusta in spalla...

VITA DA MODDER

Un passato da Mod pluripremiato, *The Ball* di Teotl Games si è evoluto in gioco a sé stante sotto l'egida di Tripwire Interactive, casa particolarmente ferrata nel reinventare software preesistente: basta citare i loro *Killing Floor* e *Red Orchestra: Ostfront 41-45*, titoli in commercio inizialmente concepiti come Mod per *Unreal Tournament 2004*.

ACHIEVEMENT

The Ball permette di aggiungere 17 Achievement di Steam al vostro carniere.

le cose migliorano progressivamente: la componente esplorativa cresce e si rivela più accattivante; l'introduzione di elementi quali acqua, fuoco, elettricità e gravità, fa impennare il ritmo, stuzzica l'ingegno, arricchisce i contenuti e conferisce maggiore profondità alle meccaniche, mentre i rompicapi si susseguono in una scorrevole sintesi di complessità e praticabilità. Dispiace che la girandola di trovate interessanti venga ridimensionata dall'epilogo, uno sbrigativo sipario calato troppo precocemente, proprio quando il nostro affiatamento con l'inseparabile palla avrà raggiunto tenori da giocoliere provetto.

Di tanto in tanto, saremo accolti da sciami erranti di creature ostili, contro cui scatenare le proprietà balistiche della nostra boccia "d'assalto": come in un sanguinario flipper, la spareremo pesantemente via, ora per schiacciare al suolo i malcapitati nemici, ora per azionare letali congegni a supporto del combattimento. Gli avversari, per tutta risposta, si dimostrano piuttosto reattivi, ma, a causa delle rozze animazioni e di un'Intelligenza Artificiale kamikaze, sferrano attacchi prevedibili. Gli scontri finiscono quindi per ricoprire una funzione di contorno volta ad annacquare l'esperienza di gioco. Più sofisticati, invece, gli approcci con gli sparuti boss, sfide da vincere con tempismo e inventiva.

The Ball affida pixel, texture e poligoni allo stagionato, ma mai obsoleto motore grafico Unreal Engine 3: la tecnologia targata Epic Games inizia a mostrare qualche ruga, eppure sa regalare ancora una qualità visiva soddisfacente, merito del lavoro dei creativi di Teotl che, mediante un indovinato impasto di luci, soggetti e colori, hanno creato scenografie fanta-archeologiche, avventurose al punto giusto e a tratti quasi infernali. Suoni e musiche svolgono diligentemente il proprio piccolo compito, e non appaiono fuori luogo quanto il maldestro doppiaggio in italiano.

The Ball è un progetto valido, frutto dell'estro amatoriale: non possiede la finezza e la maturità di un colossal, gli manca il pathos di una trama organica, né è l'erede tridimensionale dell'antico *Marble Madness* (chi non lo conosce... a letto senza cena!), ma propone un'idea di gioco che, sebbene non riesca a ridisegnare il profilo futuro dei cosiddetti FPS, può riservare ancora sorprese se verrà ampliata in un eventuale seguito.

Dedicato ai nostalgici di *Portal* e a chi apprezza i giochi cerebrali insaporiti con un pizzico d'azione.

Stefano Fragione

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

IN 50 PAROLE

COS'È...
Un fantasioso, audace ibrido di avventura, puzzle-game e sparatutto

È COME...
Portal, ma assai meno illuminante. *Twin Sector*, ma un po' più promettente. *Half-Life 2*, con un'arma singolare quanto la Gravity Gun

È PER...
Gli spiriti curiosi e i cultori di opere un po' fuori dal comune.

info ■ Casa **Tripwire Interactive** ■ Sviluppatore **Teotl Games** ■ Distributore **Internet** ■ Link **http://store.steampowered.com, www.gamersgate.com** ■ Prezzo **€ 17,99** ■ Età Consigliata **18+** ■ Internet www.theballthegame.com

specifiche tecniche
- Sis. Min. **CPU 3 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB PS 3.0, 1,5 GB HD, Internet per acquistarlo**
- Sistema Consigliato **CPU dual core, 2 GB RAM, Scheda 3D 512 MB PS 3.0**
- Multiplayer **No**

- Idea di gioco coraggiosa e atipica
- Atmosfera avventurosa
- Prezzo accessibile

- Combattimenti poco incisivi
- Ingrana un po' tardi e finisce un po' presto
- Trama, questa sconosciuta

Economico, stravagante e di belle speranze, *The Ball* è l'equivalente videoludico di un B-movie di culto. Intrecciando rompicapo e FPS, segue la lezione di *Portal*, il quale, però, segna ancora un gol in più. È il caso di dire "palla al centro".

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	ORIGINALITÀ	TRAMA
8	7	8	6	9	6

■ Scapicollarsi per la manutenzione di un motore scassato può fare la differenza.

■ Nulla è più salutare, per il nostro dirigibile, di un caccia nemico abbattuto tempestivamente.

SHOPPING DIGITALE
Il gioco è in vendita sulle piattaforme Steam (http://store.steampowered.com) e GamersGate (www.gamersgate.com), nonché presso il sito ufficiale, a prezzo lievemente più economico.

GENERE: AZIONE

GUNS OF ICARUS

Un gioco con i dirigibili? Roba da palloni gonfiati...

VOLARE ALL'INGLESE
Niente italiano, ma anche il lettore più ignaro della lingua d'Oltremanica non avrà difficoltà a capire che la morale del gioco, tra sparatorie e riparazioni, è proteggere il proprio vascello alato.

IN 50 PAROLE

COS'È...
Una sorta di "tower defense game", poco sfaccettato per giocabilità e arido sul piano tecnico

È COME...
Un RTS spogliato delle sue dinamiche e trapiantato in un coin-op Anni '80

È PER...
Gli appassionati delle sparatorie compulsive, specie quelle organizzate per il multiplayer.

IL curriculum di noi videogiocatori, sin dall'apprendistato con *Space Invaders* e affini, vanta pluridecorate carriere virtuali trascorse a fronteggiare frenetiche frotte di nemici.

Anche in *Guns of Icarus*, opera dei Muse Games, ci ritroveremo a impersonare il pilota di un rudimentale e placido dirigibile, che pratica rotte commerciali sopra una Terra post-apocalittica, mentre tutt'attorno stormi di pirati volanti, alla guida di velivoli ben più insidiosi, tenteranno di farci la festa.

Del nostro Icarus – questo il nome dello "zeppelin" – sceglieremo l'itinerario, contrassegnato sulla mappa da tratte di difficoltà variabile. Da lì in poi, fluttuando su fissi rettilinei, impugneremo cannoni, mitragliatrici, lanciarazzi e torrette Tesla, allo scopo di debellare la giostra dei briganti aerei.

Inesorabilmente, l'incalzante fuoco nemico danneggerà l'aeronave, la cui riparazione si risolve in febbrili maratone tra poppa e prua per aggiustare, in un clic, le parti in avaria (lo stato di queste ultime viene indicato da apposite spie a schermo). Al termine di ogni snervante livello riceveremo, secondo l'integrità dell'Icarus, potenziamenti per lo scafo e per la batteria contraerea: un arsenale curioso, ma non sufficiente per favorire l'interesse in generale. L'insipida pappardella culminerà in uno scenario conclusivo denominato "Into the breach", ossia una battaglia senza approdo né scampo, con una continua rinascita di nemici da arginare. Tutto qui? Sostanzialmente, sì. Il valore di *Guns of Icarus*, in effetti, risiede nel multiplayer: in modalità cooperativa, potremo avvalerci di una vera ciurma (fino a 4 membri), per una sfida non

> "Il suo valore risiede nel multiplayer"

solo più equa, ma anche più allegra. Peccato che ciò sia strozzato in sessioni slegate, a sé stanti, separate da un avanzamento progressivo della partita.

Glissiamo, infine, sul comparto tecnico, la cui pochezza, seppur giustificata dalla natura browser-game del titolo, è talmente anacronistica che il relativo commento potrebbe essere affidato a un antiquario (fondali schiacciati, effetti statici, primitiva implementazione di fenomeni atmosferici). Un auspicio: che un giorno gli autori di *Guns of Icarus* possano tornare sul prodotto e perfezionarlo, magari aggiungendo spessore all'esperienza multiplayer e varietà alla campagna in single player.

Quando ciò accadrà, GMC, da sempre sensibile alle realtà indie, non farà altro che elogiarlo e consigliarlo ai propri lettori.

Stefano Fragione

IL FUTURO DI IERI

Guns of Icarus è vagamente caratterizzato da un crepuscolare stile steampunk, appellativo riferito a una corrente artistico-culturale che proietta, attraverso fuligginose e arrugginite ipertecnologie, elementi pseudofuturistici in ambienti del passato. L'epoca storica rappresentata è, perlopiù, quella del XIX secolo: non a caso, in ambito letterario, romanzieri come J.Verne e H.G.Wells vengono considerati i capiscuola putativi. L'iconografia steampunk ha però contaminato buona parte dei principali media, dal cinema ("I ragazzi del capitano Nemo", "Sky Captain and the World of Tomorrow", "Ember") agli anime orientali ("Steamboy", "Last exile", "Conan il ragazzo del futuro"), trovando terreno fertile anche, e soprattutto, nei videogiochi. Alcuni esempi? *Crimson Skies*, *Arcanum*, *Machinarium* e *BioShock*, per citarne alcuni.

info ■ Casa **Muse Games** ■ Sviluppatore **Muse Games** ■ Distributore **Internet** ■ Link **http://store.steampowered.com, www.gamersgate.com, http://musegames.com/store** ■ Prezzo **€ 6 - 9** ■ Età Consigliata **N.D.** ■ Internet **http://musegames.com/games/guns-of-icarus**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 2 GHz, 512 GB RAM, 100 MB HD, Scheda 3D 128 MB, Internet per acquistarlo**
- Sistema Consigliato **CPU dual core, 1 GB RAM**
- Multiplayer **Internet, LAN**

- Online può risultare ricreativo
- Look steampunk
- La versione completa costa poco...

- ... La noia, invece, è gratis
- Single player monocorde
- Tecnicamente inqualificabile

Tra cieli infestati di nemici e impianti di bordo da riparare, *Guns of Icarus* può soltanto ricoprire, da soli o in compagnia, la funzione di giochino ammazzatempo. Col rischio che, insieme al tempo, ne esca ucciso anche l'entusiasmo.

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	CAMPAGNA	MULTIPLAYER
4	5	6	4	5	6

5

In base al livello di cultura diplomatica raggiunto, possiamo offrire alle altre nazioni accordi di vario tipo.

LE TRE ERE

Diplomacy deve essere installato su una versione di *Sins of a Solar Empire* che contenga già sia il gioco base, sia l'espansione precedente: *Entrenchment*. Non può dunque essere utilizzato con il solo gioco principale. All'inizio di ogni partita, il menu ci chiede in quale "Era" vogliamo giocare. Ciò simula tre diverse fasi di una lunga guerra, con uno sviluppo vagamente ispirato alla prima guerra mondiale. Scegliere il solo *SoaSE* significa iniziare in un'era in cui tutti pensavano soprattutto all'attacco e a una vittoria travolgente. Con *Entrenchment* si passa al periodo in cui la "stanchezza" inizia a farsi sentire, e gli imperi iniziano a sviluppare tecnologie difensive per proteggere risorse sempre più scarse e raggrupparsi. Infine, selezionando *Diplomacy* (che include i contenuti di *Entrenchment*) si parte nel momento in cui le fazioni in lotta hanno compreso la necessità di avviare qualche trattativa, se si vuole evitare la mutua distruzione. Sarebbe bello avere, in futuro, una modalità (per ora non presente) che consenta di passare dalla prima alla terza era nel corso di una sola partita, tratteggiando un grande arco di storia futura.

Una battaglia spaziale tra due nostri nemici è sempre rilassante.

LINGUE E COSTI

Il pacchetto completo di *SoaSE*, venduto con il nome di *Trinity*, costa 28,81 euro sul sistema di distribuzione digitale Impulse (www.impulsedriven.com). Sia *Entrenchment*, sia *Diplomacy* costano 7,20 euro, ma è possibile acquistarli insieme per 14,39 euro. Il gioco è solo in inglese.

GENERE: STRATEGIA IN TEMPO REALE

SINS OF A SOLAR EMPIRE – DIPLOMACY

Lo strategico spaziale di Ironclad apre alle trattative.

UNA delle più belle sorprese degli scorsi anni, *Sins of a Solar Empire* è tra quei rari titoli in tempo reale che riescono a sostituire a una sequenza frenetica di clic e di ordini, la necessità di pianificare intelligentemente e con calma la propria espansione.

Più propriamente definito "*Europa Universalis* nello spazio", *SoaSE* pone il giocatore a capo di un impero galattico che si estende su più pianeti. Nel corso degli anni, gli sviluppatori di Ironclad hanno supportato la loro ammiraglia con due espansioni: la prima, *Entrenchment*, aggiungeva tecnologie difensive che consentivano ai giocatori di evitare una delle poche debolezze dell'originale (ovvero, la possibilità di vincere, malgrado il ritmo di gioco cadenzato, organizzando furiosi "rush" ai danni degli avversari). La seconda, *Diplomacy*, migliora la possibilità per le varie fazioni di risolvere alcune delle loro beghe al tavolo delle trattative.

Diplomacy, come il titolo suggerisce, introduce in *SoaSE* opzioni diverse dall'attaccare e dal difendersi. L'aggiunta più evidente è quella di un nuovo "albero tecnologico" dedicato alle relazioni tra imperi. Sbloccare, attraverso la ricerca, modi sempre più sofisticati di interagire può risolvere

> **"Il cammino diplomatico va intrapreso molto presto"**

situazioni critiche e perfino soddisfare in modi nuovi il desiderio di violenza e conflitto. La decisione di percorrere il cammino diplomatico, però, va presa molto presto nello sviluppo dell'impero, a causa dei massici investimenti nel settore civile che richiede. Un impero che compie tale scelta rischia di trovarsi vulnerabile durante i primi momenti di gioco, anche se essa corrisponderà fior di dividendi più avanti nella partita. Che ne dite, per esempio, dell'opportunità di pagare un avversario perché ne attacchi un altro? I giochi di Stardock (con l'eccezione di *Elemental: War of Magic*) sono da sempre caratterizzati da I.A. assai sofisticate, e *Diplomacy* non fa eccezione. Anche quando gestiti dal computer, gli imperi rivali mostrano di saper sfruttare bene le nuove opzioni "di dialogo", costringendo anche il giocatore più assetato di sangue a impratichirsi nel loro uso, fosse solo per sviluppare contromisure.

L'unica "pecca" dell'espansione è che, a nostro avviso, la possibilità di ottenere una pacifica "vittoria diplomatica" (simile a quella della serie *Civilization*) è poco attraente. Le risorse necessarie per "imporre il proprio punto di vista" richiedono comunque l'espansione dell'impero, e a quel punto le trattative servono più a minacciare i nemici e a metterli l'uno contro l'altro, che a portare pace nella Galassia.

Diplomacy come espansione merita un 8, ma al pacchetto completo, distribuito con il nome di *Trinity*, non sfuggirebbe il 9. *Sins of a Solar Empire* è splendido, e ha saputo gradualmente espandersi in aree nuove senza intaccare la sua giocabilità cadenzata e profonda. Se amate la fantascienza e la strategia, non ci sono ragioni per farselo scappare.

Vincenzo Beretta GIOCHI COMPUTER

IN 50 PAROLE

COS'È...
Un gioco di strategia in tempo reale, di fantascienza, con tre fazioni

È COME...
Europa Universalis nello spazio
Un ipotetico gioco di strategia di *Homeworld*
Galactic Civilizations II in tempo reale

È PER...
Gli appassionati di strategia "non furiosa", ma avversi anche ai titoli a turni.

info ■ Casa **Stardock** ■ Sviluppatore **Ironclad Games** ■ Distributore **Internet** ■ Link **www.impulsedriven.com** ■ Prezzo **€ 7,90** ■ Età Consigliata **7+** ■ Internet **www.sinsofasolarempire.com**

specifiche tecniche
- Sis Min **CPU 1,8 GHZ, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB, 270 MB HD, Internet per acquistarlo, *SoaSE* ed *Entrenchment***
- Sis Cons **CPU 3 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB**
- Multiplayer **Internet, LAN**

- Ottima I.A.
- Tre ere "storicamente" distinte
- Nuovi navi e tecnologie

- Le fazioni rimangono solo tre
- Curva di apprendimento più ripida
- Vittoria "diplomatica" poco attraente

Il degno completamento di uno strategico spaziale senza precedenti. La diplomazia, più che a portare la pace nella galassia, è utile per organizzare tiri ancora più mancini al nemico. E non mancate di dare un'occhiata ai Mod sul sito ufficiale!

8

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	MOD	I.A.
8	7	8	9	8	8

Esistono persino degli "achievement" (interni del gioco) per completare le missioni, per esempio, senza perdite o in una manciata di turni.

GENERE: STRATEGIA A TURNI

BATTLEFIELD ACADEMY

La guerra dei cartoni.

TANK E PIAT

Il gioco è totalmente in inglese, ma non è un problema insormontabile, dato che la sua natura a turni vi dà il tempo di leggere e tradurre le poche frasi. La terminologia utilizzata è generalmente molto corretta.

UNA delle sfide più ardue per i giochi di strategia "seri" è quella di risultare "simpatici". Ci riferiamo agli strategici a esagoni, dove qualunque esperto sa riconoscere a colpo d'occhio una divisione o una brigata motorizzata, ma il 99% dei giocatori vede solo un rettangolo con una diagonale o un puntino.

È difficile, quindi, pensare che un gioco del genere possa essere appetibile e interessante per chi non ha una mostruosa esperienza precedente, magari con i boardgame da tavolo, o non ha frequentato l'accademia militare; al tempo stesso, però, molte software house che hanno tentato un percorso alternativo sono andate fuori strada, con prodotti che non piacevano né agli appassionati, né agli "altri".

Anche Slitherine gioca la sua carta: basta installare *Battlefield Academy* per capire che il comparto grafico è impostato per sembrare un fumettone, come gli ormai storici "Eroica". Le campagne, le singole missioni e diverse voci del menu sono, infatti, rappresentate da fumetti.

Iniziando il tutorial, che spiega passo dopo passo come funzionano i meccanismi di *BA*, i personaggi e i consiglieri appariranno sotto forma di "cartoon". Tuttavia, in questo genere di giochi, l'apparenza non conta molto. Com'è, sotto il cofano, *Battlefield Academy*? È un tattico a livello di plotone ambientato nel teatro occidentale, più precisamente in Africa del Nord, Normandia e Bastogne, e articolato in tre campagne di difficoltà crescente.

La mappa, generalmente rettangolare (quasi fosse in 16:9), è divisa in quadrati. Potremo muovere ogni unità in un quadrato e, come prevedibile, questa ha un raggio di spostamento e di attacco. Il tutorial e le prime missioni mettono a disposizione un esercito piuttosto limitato, di una decina di unità al massimo; finita la campagna in Nord Africa, le coste francesi saranno decisamente più affollate, e dovremo imparare a gestire una "banda di fratelli" ben più numerosa.

> "Battlefield Academy non mancherà di conquistare uno stuolo di seguaci"

Slitherine è riuscita a creare un sistema di gioco che è, al contempo, semplice e accurato: per esempio, *Battlefield Academy* considera il lato d'attacco quando spariamo contro un carro armato. Bucare un Matilda sui fianchi sarà più semplice che colpendolo di fronte. Tuttavia, ha eliminato con una bella sforbiciata molti nodi complessi che, spesso, rendono i tattici astrusi e assurdi: in altri tattici, vi sarà capitato di vedere una linea di tiro da una collina totalmente frammentata; questo succede perché il programma decide dove il tiratore può colpire, e poi applica il tutto agli esagoni o alle caselle, creando una specie di scacchiera illogica. Il risultato è,

FUMETTI E GUERRA

Unire fumetti e Seconda Guerra Mondiale non è una novità assoluta: chi ha qualche anno sulle spalle ricorderà gli "Eroica", mentre di recente sono apparsi fumetti più maturi e irriverenti, come l'eccellente "War Stories" di Garth Ennis, edito in Italia da Planeta (lo trovate nelle fumetterie Alastor: **www.alastor.biz**).

TUTTO MERITO DEL PROF!

***Battlefield Academy* è stato sviluppato da appassionati del genere, ma soprattutto grazie a una collaborazione con il professor John Buckley, dell'università di Wolverhampton, ordinario di Storia Militare. Non è una sorpresa, quindi, che i carri e le unità siano riprodotti con estrema cura.**

Prima di ogni missione, vedrete la mappa, sempre in stile da "fumetto", con il piano di battaglia. E ricordate che raramente i piani sopravvivono al primo contatto con il nemico.

Gli italiani sono presenti, come nemici, nella prima campagna. "Mancò la fortuna, non il valore".

GUERRA LAMPO

È quasi pronta un'espansione per *Battlefield Academy*, ovvero *Blitzkrieg France*, ambientata nel maggio del 1940. Aggiunge qualche nuova unità, ma soprattutto 9 livelli single player e 4 mappe multiplayer. Dovrebbe essere in vendita quando leggerete queste pagine, sul sito di Slitherine, al prezzo di circa 15 euro.

Potrete scegliere come personalizzare il vostro esercito: il "cuore" delle truppe è fisso, ma potrete scegliere se avere un tank in più oppure due unità di fanteria anticarro.

MULTIPLAYER, VIA MAIL

Il sistema di gioco multiplayer di Slitherine è quello via posta elettronica (Play By E Mail – PBEM). Non può essere altrimenti, con un gioco di questo tipo, dove non si possono risolvere i turni in contemporanea. Il tutto funziona, e se giocate con qualcuno che è effettivamente online dall'altra parte, una partita dura esattamente come uno scontro single player. Inoltre, *Battlefield Academy* è collegato direttamente a una "classifica" mondiale, quindi potrete sempre combattere con giocatori al vostro livello.

di frequente, ridicolo, con un tiratore che non può sparare sotto di sé, ma è in grado di colpire a centinaia di metri. In *Battlefield Academy*, chi è in alto non è visibile ai nemici più in basso, finché non spara. Molto semplice, divertente e abbastanza accurato. Ci sono, naturalmente, delle semplificazioni eccessive. Per esempio, un'unità nascosta, una volta "scoperta", rimane visibile per tutto il turno. Ecco, quindi, che dei Genieri in imboscata individuati dai tedeschi e costretti a fuggire in un fitto bosco rimangono visibili e, di solito, fanno una brutta fine. Ancora: i nemici, nel vostro turno, sparano ogni volta che "vedono" una nuova unità. Ciò significa che i bunker in Normandia vi faranno a pezzi, sparando anche cinque volte nel vostro turno (e solo due nel loro!). L'equilibrio tra unità è garantito sia dagli scenari, sia dai punti necessari a comprare carri e fanteria: non succederà spesso di avere un esercito di soli carri, e al tempo stesso con un po' di furbizia si battono i tank rivali usando la fanteria nel modo giusto.

Battlefield Academy è un tattico divertente e piacevole, che non mancherà di conquistare uno stuolo di seguaci, anche perché Slitherine sta già producendo delle espansioni (com'è già successo per *Field of Glory*). Le tre campagne vi terranno occupati per decine di ore, anche perché la curva di difficoltà è decisamente ripida, e passerete da uno scenario in cui vincerete a mani basse a uno in cui sarà già tanto non perdere metà del vostro esercito al secondo turno. Le "semplificazioni" non sono eccessive e, come in ogni altro strategico mediamente complesso, bisogna solo comprendere come funzionano, per divertirsi senza scaraventare il mouse dalla finestra quando appare dal nulla un tank tedesco. In generale, abbiamo avuto la sensazione che l'apparenza sia da gioco "per tutti", mentre il cuore di *Battlefield Academy* sia pensato per gli appassionati – e basta dare un'occhiata alle statistiche di ogni unità per comprendere quanto si sia lontani da un titolo semplice e immediato.

Non sappiamo se *Battlefield Academy* risulterà "simpatico" a chi non ha mai toccato uno strategico; di certo, merita l'interesse dei fan del genere, che troveranno un tattico piacevole, magari senza troppe pretese, ma soprattutto divertente – che poi è l'aspetto più importante.

Paolo Paglianti GIOCHI COMPUTER

IN 50 PAROLE

COS'È...
Un gioco di strategia a turni, di ambientazione storica (Seconda Guerra Mondiale)

È COME...
La serie *di Combat Mission Company of Heroes*

È PER...
Gli appassionati di strategia, ma anche per chi vuole provare qualcosa di nuovo.

info ■ Casa **Slitherine/Matrix** ■ Sviluppatore **Interno** ■ Distributore **Internet** ■ Link **www.slitherine.com** ■ Prezzo **€ 39,90 digital download, € 49,90 scatola** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **www.slitherine.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 1 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB, 2,4 GB HD, Internet per acquistarlo**
- Sistema Consigliato **CPU 2 GHz, 2 GB RAM**
- Multiplayer **e-mail**

- Divertente, giocabile e abbastanza semplice
- Parecchie missioni single e multiplayer
- Un "look" diverso dal solito

- Tutto in inglese
- A volte è difficile capire cosa fare

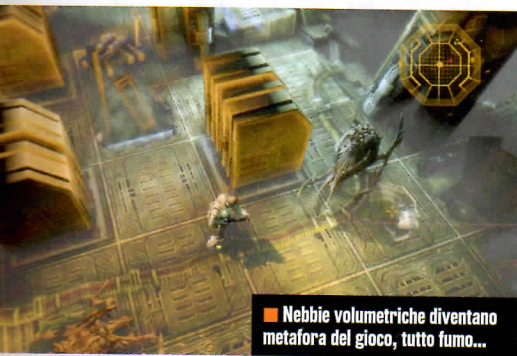
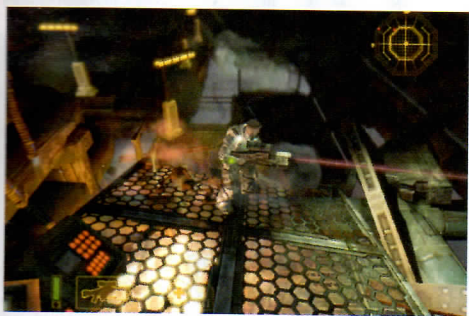
Se cercate un gioco tattico a livello di plotone che sia divertente, verosimile (anche se magari non realistico) e coinvolgente, avete trovato pane per i vostri denti. E non sottovalutatelo, perché completare l'ultima campagna non è per niente semplice.

8

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	STORICITÀ	SFIDA
7	6	8	7	8	7

GENERE: AZIONE

ALIEN BREED 3 DESCENT

Se non sono del giorno prima, meglio non servire gli avanzi.

Nebbie volumetriche diventano metafora del gioco, tutto fumo...

NEL giro di pochi mesi si è registrato un picco nel tasso d'inflazione di *Alien Breed*, moderna incarnazione di un titolo sepolto negli Anni '90.

Tre rifacimenti, indistinguibili tra loro salvo che nel sottotitolo: *Impact*, *Assault* e ora *Descent*. Il primi due sono stati accolti discretamente, grazie alle meccaniche "scacciapensieri", non importa quanto lineari e obsolete. D'altronde, il secondo è stato recepito come un'espansione, uscita a breve distanza (diluiva la narrazione senza introdurre migliorie sostanziali). *Alien Breed 3 Descent*, servito quando le precedenti portate non sono ancora state metabolizzate, risulta, invece, indigesto. La frase "non è cambiato nulla" basterebbe per archiviarlo, ma è bene precisare che, paradossalmente, sconsigliamo l'acquisto a chi si sia cimentato con gli altri episodi. Al limite, gli utenti che sono nuovi al marchio possono orientarsi

I boss di fine livello sono il culmine di un percorso che richiede pazienza più che entusiasmo.

STEAM 12 Steam Achievement ACHIEVEMENT

su questo *Descent*, certi di non perdere il filo di una trama stirata e accessoria. Per sperimentare il brivido dell'azione in terza persona, esplorando i corridoi di un'astronave in avaria e debellando alieni, si utilizzano tastiera e mouse (o il pad). Non c'è nulla, tuttavia, che vada oltre sparatorie, esplosioni e ricerche di chiavi per giungere al successivo sbarramento. Il nuovo *AB* pare sia l'ultimo e se veramente la trilogia si chiude qui, finirà anche il suo declino. A meno che ulteriori sequel non siano giustificati da vere novità.

Tito Parrello

info ■ Casa **Team17 Software** ■ Sviluppatore **Team17 Software** ■ Distributore **Internet** ■ Link **http://store.steampowered.com** ■ Prezzo **€ 8,99** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet www.team17.com

specifiche tecniche
- Sis. Min. **CPU 2 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB, 2 GB HD, Internet per acquistarlo**
- Sis. Cons. **2 GB RAM, Scheda 3D 256 MB**
- Multiplayer **Internet**

GRAFICA	6
SONORO	7
GIOCABILITÀ	7
LONGEVITÀ	5
ENIGMI	5
LEVEL DESIGN	4

GENERE: AVVENTURA GRAFICA

KAPTAIN BRAWE: A BRAWE NEW WORLD

La giusta dose d'ironia per salvare il mondo!

L'interfaccia è amichevole ed essenziale.

Il Capitano potrà muoversi da un luogo all'altro anche dalla mappa di gioco.

NON sempre l'innovazione rappresenta la chiave di successo per proporre titoli singolari e piacevoli.

Per questo, e più di frequente nel genere delle avventure grafiche, ci capitano titoli come *Kaptain Brawe: A Brawe New World*. Quello che, a un primo sguardo, sembra un classico punta e clicca non sorprende certo per la giocabilità, che si serve di meccaniche fin troppo consolidate e persino un po' rétro. La comicità di *Kaptain Brawe*, però, conquista subito e sopperisce alla mancanza di dialoghi sonori. Tale scelta degli sviluppatori, se da un lato toglie qualche punto allo spessore dei personaggi, dall'altro ci permette di apprezzare le musiche che colorano in maniera caratteristica i diversi scenari. Il punto forte di *Kaptain Brawe: A Brawe New World* è comunque l'ironia, che ci farà apprezzare anche il cliché del protagonista muscoloso da cui dipende la sorte di un'intera galassia. Il contesto di gioco

Il gioco è in inglese e abbonda d'ironia nei dialoghi e di situazioni comiche.

è frutto di una reinterpretazione fantascientifica del nostro mondo e propone situazioni ed enigmi in grado di coinvolgere un pubblico vario per età e dimestichezza con il genere. Il titolo di Cateia permette, infatti, non solo di utilizzare altri due personaggi oltre al Capitano, ma anche di selezionare un livello di difficoltà a scelta tra i due disponibili. Lo stile grafico punta su disegni realizzati a mano e colorati con una gamma di sfumature ricca e varia, che rende *Kaptain Brawe* una bella favola spaziale con cui trascorrere qualche ora tra nostalgia e divertimento.

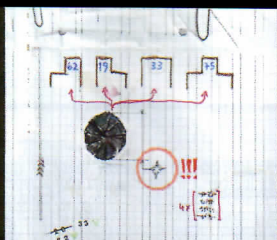
Simona Maiorano

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

info ■ Casa **Cateia Games** ■ Sviluppatore **Cateia Games** ■ Distributore **Internet** ■ Link **www.gamersgate.com** ■ Prezzo **€ 19,99** ■ Età Consigliata **18+** ■ Internet www.cateia.com

specifiche tecniche
- Sis. Min. **CPU 1 GHz, Scheda 3D 32 MB, 256 MB RAM, 350 MB HD, Internet per acquistarlo**
- Sis. Cons. **Scheda 3D 64 MB**
- Multiplayer **No**

GRAFICA	8
SONORO	7
GIOCABILITÀ	7
LONGEVITÀ	7
TRAMA	8
ENIGMI	7

7

■ Avrete con voi questo disegno fin dall'inizio del gioco, ma tranquilli: quando arriverete nella stanza giusta, saprete cosa farne. Sì, come no...

■ Se il professor Layton finisse sull'isola di Rhem, probabilmente si mangerebbe giacca e cappello nel giro di mezz'ora.

■ Anche le schermate fisse sono capaci di risultare evocative. Allo scoccare di ogni ora, i fiori cambiano misteriosamente colore.

IN ITALIANO

Rhem 4 – I Frammenti Dorati è tradotto in italiano in ogni suo aspetto: testo a schermo, manuale e doppiaggio. In realtà, i dialoghi sono ridotti (così come il commento sonoro, quasi un rumore ambientale impercettibile), pertanto il lavoro di doppiaggio è quasi minimo. Il che è un bene, visto che la recitazione delle poche voci apprezzabili nel gioco non è esattamente il massimo.

GENERE: AVVENTURA GRAFICA

RHEM 4 – I FRAMMENTI DORATI

Zetais ci trascina di nuovo sull'isola di Rhem.

INTERFACCIA RIDOTTA AL MINIMO

Gli spostamenti da un luogo all'altro avvengono cliccando ai lati dello schermo: l'icona a forma di mano assume posizioni diverse a seconda che si decida di andare nelle quattro direzioni o in diagonale. In basso, c'è una fascia di opzioni "a scomparsa" che contiene uno spartano inventario e tutti gli appunti raccolti nel corso dell'avventura, indispensabili per risolvere gli enigmi. È consigliabile, comunque, affiancare all'equipaggiamento virtuale blocco note e matita.

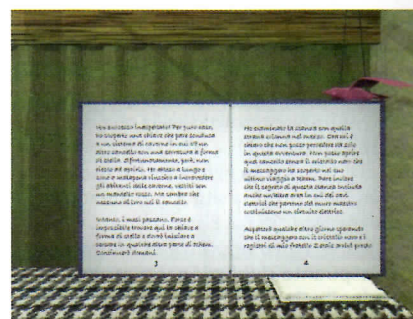
COME accade in altri ambiti, quali il cinema, la musica e la letteratura, esistono opere che non sono apprezzabili da qualsiasi palato e che, prima di essere giudicate, richiedono che lo spettatore si metta una mano sulla coscienza e riconosca i propri limiti.

Altrimenti, il rischio che si corre più facilmente è di ritrovarsi a citare un ben noto ragioniere e la sua ancor più nota opinione su "La corazzata Potëmkin". *Rhem 4*, probabilmente, non può essere messo sullo stesso piano di un grande classico del cinema russo, certo è che non è pane per denti qualunque. In un mercato in cui il successo di un gioco è direttamente proporzionale al dettaglio grafico, la mancanza di risoluzioni diverse da 800x600 e la pressoché totale assenza di personaggi di contorno, dialoghi e colonna sonora sarebbero capaci di azzerare all'istante le possibilità di vendita di qualsiasi titolo.

Eppure, la saga di *Rhem* non rinnega la propria poetica e si ripropone con un quarto capitolo che farà diventare pazzi tutti gli appassionati delle avventure grafiche da "cervelloni". Pazzi di gioia, ma pazzi, soprattutto, per il mostruoso livello di difficoltà del gioco, capace di mandare nel panico già dalle prime schermate chiunque non sia cresciuto a pane e *Myst*.

Similmente agli altri episodi della serie,

> "È minimalismo allo stato puro"

Rhem 4 – I Frammenti Dorati prevede che il giocatore si muova nelle vaste ambientazioni attraverso una serie di schermate fisse, interagendo con esse nel tentativo di risolvere tutti gli enigmi che precludono l'accesso alle varie stanze e zone. L'inventario è ridotto al minimo e chi spera di venire a capo degli enigmi con un semplice "usa questo con quello" farebbe bene a girare i tacchi e a caricare il suo salvataggio di

Runaway. Va detto, però, che alcuni passaggi sono talmente macchinosi, da oltrepassare il sottile limite fra genialità e monotonia, e la necessità di ritornare fin troppo spesso sui propri passi, alla lunga, può stancare.

Il gioco è minimalismo allo stato puro, ed è talmente ampio da risultare, paradossalmente, claustrofobico e inquietante seppur, allo stesso tempo, realistico. Questa sensazione è amplificata dalla visuale, ma anche dai già citati enigmi, che creano un ulteriore livello di straniamento e avvolgono la mente del giocatore al punto da fargli dimenticare che si trova seduto alla scrivania di casa. Il tutto, con buona pace del 3D e dell'alta definizione.

Elisa Leanza GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

UNA STIMA IMPOSSIBILE

Quando si affronta la recensione di un'avventura grafica, si cerca sempre di fornire ai lettori una stima delle ore di gioco necessarie per portare a termine la missione. Nel caso di *Rhem*, neanche un complesso algoritmo sarebbe capace di estrapolare una cifra convincente, e questo quarto episodio rischia (come gli altri tre) di tenervi impegnati per un considerevole numero di ore.

IN 50 PAROLE

COS'È...
Un'avventura grafica minimalista e parecchio difficile

È COME...
La serie di *Myst* Tutti gli episodi precedenti

È PER...
Chi non teme una sfida impegnativa e non ha bisogno di grafica da urlo per adorare un gioco.

info ■ Casa **Adventure Productions** ■ Sviluppatore **RuneSoft** ■ Distributore **Blue Label Entertainment** ■ Telefono **02/25459958** ■ Prezzo **€ 19,90** ■ Età Consigliata **3+** ■ Internet **www.rhem-game.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 1 GHz, 128 MB RAM, Scheda 64 MB, 700 MB HD**
- Sistema Consigliato **CPU 1,8 GHz, 512 GB RAM, Scheda 128 MB**
- Multiplayer **No**

- **Difficoltà da incubo!**
- **Ottima atmosfera**
- **Sistema di controllo minimale**

- **Difficoltà da incubo!**
- **Alcuni passaggi ripetitivi**
- **Grafica antidiluviana**

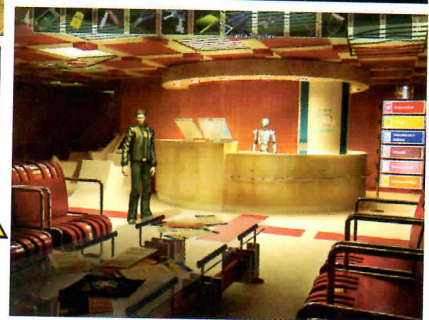
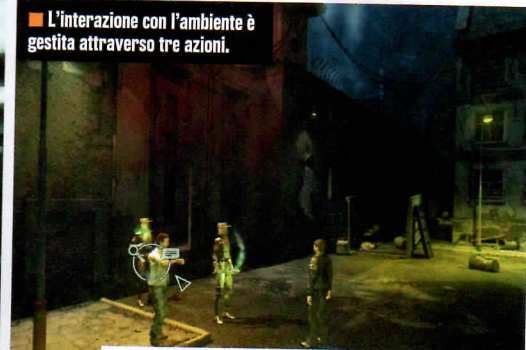
Non è un caso né un errore che l'elevato livello di difficoltà figuri sia tra i pregi, sia tra i difetti del gioco. Non esistono mezze misure: odiare o amare alla follia *Rhem* dipende dal possedere o meno le capacità per riuscire a venirne a capo.

7

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	TRAMA	ENIGMI
5	5	7	7	5	8

Le ambientazioni sono poco profonde e frammentate.

DUE ALTERNATIVE
All'inizio del gioco, è possibile selezionare il livello di difficoltà tra Basso e Alto. Scegliendo il primo, il giocatore riceverà dei suggerimenti e potrà caricare la partita un numero infinito di volte nell'eventualità in cui Richard muoia o venga arrestato. A difficoltà Alta, invece, sarà consentito caricare il gioco solo due volte in caso di morte.

L'interazione con l'ambiente è gestita attraverso tre azioni.

GENERE: AVVENTURA GRAFICA

ALTERNATIVA

Trovare un'alternativa migliore non sarà un'impresa ardua...

IN ITALIANO
Alternativa è stato tradotto in italiano per quel che riguarda i testi del menu e dei dialoghi nel gioco. Le voci sono rimaste quelle originali in lingua inglese, e la recitazione lascia un po' a desiderare.

IL futuro che ci attende, secondo molti videogiochi, è tutt'altro che sereno e tranquillo.

Potremo, per esempio, trovarci a vivere in un mondo controllato dalla tecnologia, dove l'uomo è vittima e carnefice di se stesso e solo in pochi tentano di risollevare le sorti della propria vita combattendo la schiavitù imposta dal Sistema.

Richard, il protagonista di *Alternativa*, è un aspirante rivoluzionario motivato dalle ingiustizie subite e dalle sofferenze private, che cercherà in tutti i modi di dare un senso alla disperazione serpeggiante tra le strade fredde e deserte di Praga. Tuttavia, la difficoltà maggiore per il giocatore sarà trovare un senso per l'evoluzione della trama.

Le premesse cyberpunk, che costituivano in partenza l'elemento di maggior fascino di tutta l'avventura, non vengono sviluppate in maniera appropriata e il tentativo ambizioso di proporre un intreccio maturo si diluisce in una immotivata banalizzazione che interessa anche le situazioni più violente e raccapriccianti, rendendo il ruolo del protagonista a tratti illogico e imbarazzante.

La gestione dei dialoghi poteva rappresentare un elemento se non propriamente distintivo, almeno in grado di restituire un po' di mordente ad *Alternativa*. Il giocatore, scegliendo fra le opzioni di conversazione disponibili, può ottenere risposte vantaggiose e proseguire quindi nella partita, oppure morire o essere arrestato. Questi dialoghi chiave, d'altra parte, non sono poi così avvincenti, e si fa presto a rilevare una certa mancanza di logica anche qui, con il risultato che il giocatore dovrà affidarsi alla fortuna, più che alla sua bravura.

Come nelle più classiche avventure punta e clicca, in *Alternativa* il giocatore dovrà muoversi ed esplorare gli scenari per mezzo del mouse, utilizzando le tre azioni basilari (usa, parla e osserva) per interagire con oggetti e Personaggi Non Giocanti.

L'inventario compare nella parte alta della schermata e contiene solo oggetti utili, dato che per proseguire spesso viene richiesto di recarsi in zone già esplorate per effettuare azioni che prima non erano consentite.

Tale aspetto non limita solo l'azione del protagonista, ma rende anche scomoda e frustrante l'esperienza di gioco.

> "Dal punto di vista grafico in *Alternativa* c'è del buono"

Dal punto di vista grafico, in *Alternativa* c'è del buono, seppur con alcune vistose imprecisioni e qualche texture appannata dimenticata qua e là: le scene d'intermezzo sono realizzate bene e il livello qualitativo si attesta quasi all'altezza degli esponenti migliori del genere. Nonostante ciò, potrebbe non essere facile appassionarsi a un titolo come questo.

Simona Maiorano

PDA
Nell'inventario, il protagonista Richard potrà accedere al suo PDA, un dispositivo computerizzato in grado di svolgere diverse funzioni, come ascoltare musica dai juke-box sparsi nel gioco oppure visualizzare video inserendo dei dischetti. Il PDA è utile anche per conoscere alcune informazioni sulle corporazioni e la Resistenza. Infine, man mano che avremo degli obiettivi, questi verranno annotati nel PDA, nella sezione corrispondente.

IN 50 PAROLE

COS'È...
Un'avventura grafica ambientata nella Praga del 2045

È COME...
The Moment of Silence
Culpa Innata

È PER...
Chi ama il filone cyberpunk e non esige una trama articolata.

info ■ Casa **Idea Games** ■ Sviluppatore **Centauri Production** ■ Distributore **Blue Label Entertainment** ■ Telefono **02/25459958** ■ Prezzo **€ 24,90** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **www.alternativa-thegame.it**

- Sistema Minimo **CPU 1,6 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB, 2 GB HD**
- Sistema Consigliato **CPU 2 GHz, 2 GB RAM, Scheda 3D 512 MB**
- Multiplayer **No**

- Grafica discreta
- Contesto cyberpunk
- Tre personaggi giocabili in tutto

- Trama deludente
- Giocabilità limitata
- Ambientazioni striminzite e poco profonde

Quando manca il coraggio di sviluppare delle idee e delle ambizioni, inevitabilmente si finisce per sbagliare il tiro. Il modo in cui la trama di *Alternativa* si svolge è deludente, e per un'avventura grafica questo aspetto, unito alle scelte di giocabilità poco consone, mina pesantemente l'esperienza.

5

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	TRAMA	ENIGMI
7	6	5	5	5	4

Dopo aver creato il proprio "macchinario", si preme il pulsantone di play e si sta a vedere cosa succede!

Il cielo che fa da sfondo a ciascuno dei 14 livelli di gioco può essere personalizzato a piacimento.

CATENE CREATE

Per stimolare il giocatore a non concentrarsi esclusivamente sulle sfide e ad abbellire lo scenario, parte delle scintille (i punti) ottenibili in ciascun mondo viene assegnata con il completamento delle cosiddette catene. Un indicatore sulla sinistra dello schermo suggerisce l'inserimento di un certo tipo di elementi nel livello, e una volta raggiunta la giusta quantità, si modifica per indicare la tipologia successiva. Le scintille si ottengono completando con successo una o più sequenze di elementi.

STRUMENTI CREATIVI

Gli elementi a disposizione del giocatore per creare lo scenario sono organizzati in varie categorie, sia per comodità, sia per consentire all'utente di individuare facilmente (o quasi) gli oggetti richiesti per ottenere catene Create. Risolvendo le sfide dei vari livelli, si sbloccano elementi tipici dei rispettivi temi (per esempio, il luna park) da utilizzare liberamente per decorare lo scenario. Durante le sfide, però, è disponibile solo una ristretta selezione degli oggetti in inventario, il che obbliga il giocatore a risolvere il rompicapo con gli elementi proposti, con buona pace della tanto osannata creatività.

GENERE: PUZZLE GAME

CREATE

Sguinzagliate la vostra fantasia e... create!

SE avete invidiato i possessori di PlayStation 3 per *Little Big Planet*, probabilmente siete entrati in fibrillazione all'annuncio di *Create*, un titolo firmato Electronic Arts che sembrava promettere una struttura di gioco simile a quella del fantasioso mondo virtuale di casa Sony, che fa perno sulla creatività dell'utente per la creazione dei vari livelli.

In realtà, *Create* è un gioco di stampo diverso, che propone, più che altro, una serie di sfide da affrontare dando fondo alla propria inventiva e tenendo presenti le più elementari leggi della fisica. Ciascuno dei livelli tematici che compone l'universo di gioco permette di sbizzarrirsi liberamente nella decorazione dello scenario, comporre le "catene Create" o risolvere le varie sfide. Queste ultime, si svolgono più o meno come in *The Incredible Machine*: dato un obiettivo (come per esempio: "Fai finire la palla nel canestro"), si devono posizionare vari elementi al fine di creare una concatenazione di eventi che porti al risultato richiesto. Questi elementi, all'inizio, sono abbastanza semplici, ma proseguendo nel gioco diventano sempre più complessi, fino al punto che è possibile costruire veri e

> "Il livello di sfida non sembra trovare un proprio equilibrio"

propri macchinari. Le soluzioni migliori o le sfide create dagli utenti possono, poi, essere proposte agli altri giocatori tramite l'iscrizione alla community online di *Create*.

Ciò che non convince del tutto, però, è il bilanciamento del livello di sfida, che non sembra trovare un proprio equilibrio.

Sebbene il gioco sia indirizzato a un pubblico di bambini, da una parte abbiamo una certa macchinosità del sistema di controllo, che non può contare su menu e sottomenu particolarmente chiari e che risultano di difficile comprensione; dall'altra abbiamo un alternarsi di sfide impegnative e altre piuttosto semplici che richiedono una creatività limitata, visto che per affrontarle si ha, di volta un volta, un numero ristretto di oggetti e la soluzione viene quasi da sé.

Si potrebbe dire, quindi, che *Create* è ideale per dei giovanissimi supervisionati da un adulto che "filtri" la poca chiarezza della struttura di gioco e superi i passaggi più complicati, mentre permette ai figlioletti di turno di dare libero sfogo all'inventiva.

Elisa Leanza

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

IN ITALIANO

Il gioco è interamente tradotto in italiano (manuale e numerosi testi su schermo), e non è presente alcun tipo di doppiaggio, visto che l'unico commento audio è affidato alla musica di sottofondo.

IN 50 PAROLE

COS'È...
Un gioco basato su fisica e creatività

È COME...
Una versione più colorata di *The Incredible Machine*

È PER...
Chi vuole sbizzarrirsi creando propri livelli di gioco e risolvendo rompicapi

info ■ Casa **Electronic Arts** ■ Sviluppatore **EA Bright** ■ Distributore **Leader, Cidiverte** ■ Telefono **0332/874111, 199106266** ■ Prezzo **€ 44,90** ■ Età Consigliata **3+** ■ Internet http:// www.create.ea.com

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 1,8 GHz, 1 GB RAM, Scheda 128 MB, 2,5 GB HD**
- Sistema Consigliato **CPU DUAL CORE, 2 GB RAM**
- Multiplayer **No**

- Tanti elementi per creare livelli
- Grafica coloratissima
- Supporto per l'online

- A volte macchinoso
- Un po' ripetitivo
- Sfida non equilibrata

A dispetto del nome, *Create* concede meno libertà di quelle che sembra promettere, ma è comunque un discreto modo per trascorrere qualche pomeriggio, se si ha voglia di alternare momenti in cui occorre spremersi le meningi ad altri molto meno stimolanti.

6

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	CREATIVITÀ	CONTROLLI
7	7	6	6	7	6

L'inferno dei trampolini! Quando la sfera finisce su un tassello giallo, viene scaraventata in avanti di due caselle. Attenzione alle reazioni a catena.

Nonostante la curva di difficoltà abbastanza dolce, in men che non si dica ci si ritroverà intrappolati in labirinti folli.

IN INGLESE

Il gioco è acquistabile su Steam (http://store.steampowered.com) al modico prezzo di 9,99 euro, ma è disponibile solo in lingua inglese. Fortunatamente, il testo a schermo è ridotto al minimo e il gioco risulta sufficientemente intuitivo anche per chi non mastica granché la lingua d'Oltremanica.

GENERE: ROMPICAPO

PUZZLE DIMENSION

Pietra che rotola non raccoglie muschio. Ma fiori, sì.

ACHIEVEMENT

Puzzle Dimension prevede 21 obiettivi Steam, da portare a casa superando il maggior numero possibile di livelli oppure ottenendo bonus moltiplicatori elevati.

NELL'ormai lontano 1984 (anno di pubblicazione di *Marble Madness*) è diventato chiaro che, per sopravvivere nell'intricato quanto beffardo mondo dei videogiochi, un'abilità indispensabile è saper fare rotolare una sfera fino all'uscita di un labirinto senza commettere alcun passo falso.

Nei ventisei anni successivi sono stati inventati mille e più modi per complicare la vita ai videogiocatori, ma la sfera rotolante è rimasto un vero e proprio evergreen, riproponendosi in vesti sempre più complesse e intriganti grazie alla creatività degli sviluppatori e ai nuovi motori grafici. L'ultima incarnazione di questo genere di rompicapo è *Puzzle Dimension*.

Le regole di base sono semplici: far rotolare una sfera in un percorso formato da una serie di tasselli diversi, raccogliere tutti i fiori disseminati nel tracciato e poi raggiungere l'uscita. I tasselli, però, possono nascondere vari tipi d'insidie: trampolini, superficie ghiacciata (quindi scivolosa), fiamme, spuntoni intermittenti e chi più ne ha, più ne metta. Senza contare che il piano di gioco segue il movimento della pallina e ruota in modo da essere sfruttato da entrambi i suoi lati.

Se questa spiegazione rischia di scatenarvi un bel mal di testa, non si può dire lo stesso di *Puzzle Dimension*. O meglio, non all'inizio. La natura dei vari tasselli non viene spiegata di volta in volta con noiosi tutorial: il giocatore impara a proprie spese a stare alla larga dai tasselli ghiacciati posizionati sul bordo. Queste dinamiche, così come la modalità di rotazione del piano,

> "Si imparano senza troppa fatica tutte le regole per trarsi d'impiccio"

risultano comprensibili in brevissimo tempo: con il classico metodo "sbaglia e riprova" si imparano, senza troppa fatica, tutte le regole che serviranno per trarsi d'impiccio in ogni situazione, comprese alcune incredibilmente ostiche che chiameranno in causa il mal di testa di cui sopra.

A parte l'ovvia spremitura di meningi, però, i cento livelli di *Puzzle Dimension* non oltrepassano mai quel confine che renderebbe la sfida frustrante e si presentano con uno stile grafico spartano, ma funzionale. Anonima, invece, la colonna sonora, che potrà essere velocemente rimpiazzata da una compilation di MP3 in loop su Windows Media Player.

Elisa Leanza

TASSELLI A SORPRESA

Il movimento della sfera avviene una casella alla volta, come in una scacchiera, nelle quattro direzioni, pertanto l'unico modo per evitare dei tasselli "scomodi" consiste nel saltarli uno per uno. L'obiettivo di ciascun livello è raggiungere l'uscita, ma per ottenere un punteggio elevato si deve attivare (il termine usato nel gioco è "unpixel") il maggior numero possibile di tasselli, se non addirittura tutti. Consultando il manuale elettronico del gioco troverete una descrizione accurata delle varie trappole disseminate nei livelli, nonché una tabella che indica come si ottengono i punti.

IN 50 PAROLE

COS'È...
Un puzzle che gioca sulla prospettiva e richiede tempismo e precisione

È COME...
Ballance
Flock

È PER...
Quelli che non soffrono il mal di mare e si divertono con i rompicapi che necessitano di una buona manualità.

info ■ Casa **Doctor Entertainment** ■ Sviluppatore **Doctor Entertainment** ■ Distributore **Steam** ■ Link **http://store.steampowered.com** ■ Prezzo **€ 9,99** ■ Età Consigliata **N.D.** ■ Internet www.puzzledimension.com

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 1,7 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D DX 9.0c (Shader Model 3), 500 MB HD**
- Sistema Consigliato **CPU 2 GHz, 2 GB RAM, Scheda 512MB**
- Multiplayer **No**

- Immediato e intuitivo
- Buona giocabilità
- Livelli stuzzicanti

- Nessun livello scaricabile
- Grafica ripetitiva
- Musiche anonime

Anche grazie al prezzo decisamente accessibile, che sfiora i dieci euro, *Puzzle Dimension* è un ottimo acquisto se si ha voglia di mettere alla prova il cervello, i riflessi, la percezione degli spazi e (a furia di ruotare il piano di gioco) scoprire se si è soggetti al mal di mare.

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	LIVELLI	ORIGINALITÀ
6	6	7	8	8	7

Il grafico indica la percentuale di audience, da tenere costantemente sotto controllo, per eventuali correzioni nel palinsesto.

La programmazione giornaliera va concepita in modo che l'offerta televisiva si collochi nelle opportune fasce orarie.

In questo studio si sta registrando un quiz televisivo simile alla "Ruota della fortuna": purtroppo, dobbiamo limitarci ad assistere alle riprese.

EDITOR POCO UTILI

Nel percorso d'installazione prescelto, si trovano due strumenti: un editor di programmi televisivi e un altro per la creazione di personaggi. Si tratta di programmi dallo scarso potenziale; il primo permette solo di associare un titolo e assegnare un cast specifico alle sequenze predefinite che compaiono durante la proiezione del programma (suddivise per genere), mentre il secondo dà la possibilità di inventare combinazioni di tratti somatici e caratteristiche fisiche, stabilendo inoltre le statistiche, generando nuovi volti televisivi da importare nel corso della partita.

GENERE: GIOCO GESTIONALE

M.U.D. TV

Indottrinamento sociale, manipolazione delle masse, concorrenza sleale: solo finzione?

UN impero mediatico al nostro servizio, un'arma tanto affilata che può raggiungere ogni strato sociale, a patto di avere le energie per affondare la lama. Tutto quello che serve è un cospicuo capitale, grandi ambizioni e cattive intenzioni; già, perché il presupposto di *M.U.D. TV* è che dietro un potere così forte si celi inevitabilmente una mente malvagia.

Trovarsi dall'altra parte dell'antenna, per così dire, non è però facile come sprofondare nel divano e sgranare gli occhi: i vari format televisivi (film, notiziari, documentari, serie tv, talkshow e varietà) vanno incastrati nelle fasce della giornata, in modo tale da raggiungere il maggior numero possibile di telespettatori. Questi ultimi si dividono in diverse tipologie di utenti e le analisi di mercato ci forniscono linee guida circa le preferenze e i picchi d'ascolto di ciascuna categoria, ma spetta a noi studiare la giusta strategia per incollarli alle poltrone, arrivando persino a modificare le loro abitudini personali. Per impadronirci della loro attenzione, dovremo indurre un utilizzo del telecomando non come strumento di selezione, bensì come reliquia che li renda schiavi: rovesciando il rapporto offerta/consumatore, annullando il libero arbitrio, o meglio, trasformandolo in pura illusione. Per sfruttare al meglio i momenti di picco dell'audience, basterà concatenare spettacoli e pubblicità che mirano allo stesso tipo di pubblico, il quale sarà invogliato a continuare la visione: una sorta di pesca a strascico.

I contenuti che offriremo ai teledipendenti potranno essere comprati da terzi o prodotti in proprio, assoldando autori televisivi, registi, presentatori, attori e annunciatori, allestendo studi, aggiungendo effetti di post produzione e mettendo il tutto in onda al momento opportuno. Purtroppo, le fasi della lavorazione di qualsiasi trasmissione sono solo riassunte nei vari passaggi tra uffici

> "Una parodia interattiva del mondo televisivo"

e, benché si possa assistere alle riprese, non c'è modo di intervenire per operare modifiche (se non al cast).

Una struttura di gioco, quella di *M.U.D. TV*, senza infamia e senza lode, che lascia spazio per qualche (amara) riflessione e può risultare gradita sia ai neofiti, sia agli esperti di gestionali, che troveranno la sfida stimolante, pur senza

risultare eccessivamente complessa.
La grafica colorata e caricaturale si fonde con l'ironia (quasi, sarcasmo) dei toni: un invito a sorridere con intelligenza sulla verità dei fatti presentati con spirito sì grottesco, ma anche critico. Non ci troviamo certamente di fronte a un'analisi profonda di problematiche contemporanee, ma giova sempre ricordare gli affari sporchi in cui può sguazzare chi siede in cima alla piramide sociale. Tanto per non lasciarci distrarre dalle trappole che, guarda caso, ci vengono tese anche per mezzo della televisione.

Tito Parrello

GIOCHI COMPUTER

IN INGLESE
M.U.D. TV è interamente in inglese e può essere acquistato su Steam, all'indirizzo http://store.steampowered.com.

IN 50 PAROLE

COS'È...
Un manageriale incentrato sui network televisivi

È COME...
The Movies

È PER...
Chi insegue il profitto e desidera sperimentare un nuovo modello di business.

info ■ Casa **Kalypso Media Digital** ■ Sviluppatore **Realmforge Studios** ■ Distributore **Steam** ■ Link **http://store.steampowered.com/** ■ Prezzo **€ 39,99** ■ Età Consigliata **7+** ■ Internet www.mud-tv.com

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU Dual Core 1,6 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB, 3GB HD**
- Sistema Consigliato **1,5 GB RAM, Scheda 3D 256 MB**
- Multiplayer **No**

- Scanzonato e dissacrante
- Mette a nudo con ironia la TV
- Offre spunti di riflessione

- Descrizione superficiale del lavoro in TV
- Non permette interventi in fase di produzione
- Alla lunga ripetitivo

***M.U.D. TV* offre uno spaccato del mondo televisivo, raccontato in modo semplicistico, ma con un fondo di verità. Non è un gestionale profondo, ma abbastanza divertente da promuoverne lo stile, per quanto ripetitivo e, a tratti, eccessivo.**

6

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	REALISMO
6	6	7	7	6	7

I parametri di Giochi per il Mio Computer segnalano i cinque migliori titoli per ogni genere. Se trascorrete le serate esplorando e combattendo attorno a Washington DC, date un'occhiata alla voce "Giochi di ruolo"! A fianco del genere, abbiamo poi indicato i titoli che hanno fatto storia: prodotti a volte molto vecchi (potrebbero non essere nemmeno compatibili con l'ultima versione di Windows), ma che occupano un posto nel cuore di ogni appassionato di lunga data, e che potrebbero risultare interessanti per ogni neo giocatore!

I PIU' GIOCATI DALLA REDAZIONE

Ogni tanto, a GMC riusciamo anche a giocare... Ecco i titoli che questo mese hanno appassionato in modo particolare la redazione!

Fallout New Vegas
BANNED.Neon
"Capodanno col botto!"

Napoleon: Total War
GMC.Homer
"Da tempo e mare non s'impara niente!"

Football Manager 2011
GMC.Pettinato
"Non riuscirò mai a piazzare Pape!"

TRON Evolution
GMC.Pape
"Ciao Programmi!"

nail'd
GMC.Dario
"Verso l'infinito e oltre!"

SPARATUTTO IN PRIMA PERSONA

■ **LE PIETRE MILIARI: Wolfenstein 3D, Doom, Quake, Duke Nukem 3D, Half-Life, Far Cry, Doom 3**

1) CRYSIS
Casa: EA Distributore: Leader
Prova: Dic 07 **Voto: 9**
Trucchi: Feb 08/Ott 08
Demo: Nat 07

Lo sparatutto che si è avvicinato di più a un 10 di GMC. A patto di avere un PC sufficientemente potente, è l'FPS da avere.

2) BIOSHOCK 2 Mar 10 VOTO 9
Casa: 2K Games Distributore: Take 2
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Il grande seguito di un capolavoro! Trama avvincente e giocabilità impeccabile, in un FPS da non perdere.

3) HALF-LIFE 2 ORANGE BOX Nov 07 VOTO 9
Casa: Valve/EA Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nat 07 ■ **Demo:** DVD Feb 05
Un pacchetto da non lasciarsi sfuggire: *HL 2*, gli *Episodi 1* e *2*, *Portal* e *Team Fortress 2*.

4) COD BLACK OPS Dic 10 VOTO 9
Casa: Activision Blizzard Distributore: Activision Blizzard
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Tra gli episodi più validi della serie, con una campagna in singolo emozionante e un multiplayer coinvolgente.

5) F.E.A.R. 2: PROJECT ORIGIN Feb 09 VOTO 9
Casa: Warner Distributore: Ubisoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** nessuno
Il ritorno della paura e della piccola e diabolica Alma non poteva essere più trionfale.

GIOCHI D'AZIONE STRATEGICI

■ **LE PIETRE MILIARI: MechWarrior 2, Space Hulk, Battlezone 2**

1) ARMA: ARMED ASSAULT
Casa: 505 Games Distributore: Halifax
Prova: Feb 07 **Voto: 8**
Trucchi: Set 07
Demo: DVD Feb 07

Realismo, atmosfera e la possibilità di pilotare mezzi e velivoli, oltre a un editor che farà la gioia degli appassionati tra i Modder.

2) GHOST RECON ADV. WARFIGHTER 2 Ago 07 VOTO 9
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** DVD Ago 07/Set 07
La I.A. dei compagni di squadra è migliorata e la varietà vi terrà incollati fino all'ultima cartuccia.

3) RAINBOW SIX 3: RAVEN SHIELD Apr 03 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ **Trucchi:** Giu 05 ■ **Gioco completo:** Mag 05
Più giocabile che in passato e "spinto" dall'ultima versione del motore grafico di Unreal. Provatelo!

4) BIA HELL'S HIGHWAY Nov 08 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Il terzo episodio della serie *Brothers in Arms* è tra i migliori sparatutto tattici sulla piazza.

5) RAINBOW SIX VEGAS 2 Mag 08 VOTO 8 ½
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Ritmo eccellente e ottima struttura dei livelli: la squadra Rainbow va ancora a segno.

SIMULATORI DI GUIDA

■ **LE PIETRE MILIARI: Revs, Grand Prix 1 & 2, TOCA 2, GP Legends, Stunt Car Racer, Superbike 2001**

1) GTR 2
Casa: Atari Distributore: Atari
Prova: Set 06 **Voto: 9**
Trucchi: Nessuno
Demo: Set 06

Il secondo capitolo della serie dei Simbin mantiene tutte le promesse e concede anche qualche regalo. È LA simulazione di guida.

2) RFACTOR Set 07 VOTO 9
Casa: ISI Distributore: ISI/Koch Media
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Perfetto per le sfide online ed eccezionalmente versatile grazie ai Mod. Un punto di riferimento!

3) GT LEGENDS Nov 05 VOTO 8 ½
Casa: Atari Distributore: Atari
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Le emozioni degli anni ruggenti del GT rivivono sui computer più moderni.

4) IRACING Set 08 VOTO 8 ½
Casa: iRacing.com Distributore: Internet
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Che amiate le corse su ovali o su strada, questa simulazione online saprà soddisfarvi a pieno.

5) F1 2010 Nov 10 VOTO 9
Casa: Codemasters Distributore: Koch Media
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Arcade nelle fasi di guida, ma capace di simulare perfettamente tutto il contorno di una gara di F1.

STRATEGIA IN TEMPO REALE

■ **LE PIETRE MILIARI: Dune 2, Warcraft 2, Starcraft, Command & Conquer**

1) NAPOLEON: TOTAL WAR
Casa: Sega Distributore: Halifax
Prova: Mar 10 **Voto: 8½**
Trucchi: Nessuno
Demo: Nessuno

Utilizza lo stesso motore del più completo *Empire* per mettere in scena il miglior gioco sul periodo napoleonico apparso finora su PC.

2) STARCRAFT II WINGS OF LIBERTY Set 10 VOTO 9
Casa: Blizzard Ent. Distributore: Activision Blizzard
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Il trionfo degli RTS di scuola classica, arricchito dalle tecnologie attuali e da un decennio di esperienza.

3) COMPANY OF HEROES Ott 06 VOTO 9
Casa: THQ Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Dic 06/Gen 09 ■ **Demo:** DVD Ott 06/Feb 08
Il meglio degli RTS moderni con la spettacolarità di film come "Salvate il Soldato Ryan". Consigliatissimo!

4) SUPREME COMMANDER Mar 07 VOTO 9
Casa: THQ Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Mag 07 ■ **Demo:** DVD Apr 07
L'RTS che sposa a pieno le potenzialità dell'hardware più moderno. Un conflitto realmente totale!

5) DAWN OF WAR II Feb 09 VOTO 9
Casa: THQ Distributore: THQ
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
L'atmosfera di "Warhammer 40.000" è stata ricreata alla perfezione, e la campagna single player è esaltante.

STRATEGIA A TURNI

■ **LE PIETRE MILIARI: Fantasy General, Age of Rifles, Master of Magic, X-COM, Steel Panthers, Civilization IV**

1) SID MEIER'S CIVILIZATION V
Casa: Take 2 Distributore: Cidiverte
Prova: Ott 10 **Voto: 8½**
Trucchi: Nessuno
Demo: Nat 10

Un nuovo e solido capitolo della saga. Pur con qualche rinuncia rispetto all'episodio precedente, il divertimento sarà epocale.

2) EUROPA UNIVERSALIS ROME Giu 08 VOTO 8
Casa: Paradox Distributore: Blue Label
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Giu 08
Imperdibile per chi vuole rivivere le vicende che portarono Roma a dominare il Mediterraneo.

3) AOW SHADOW MAGIC Ago 03 VOTO 8
Casa: Take 2 Distributore: Take Two Italia
■ **Trucchi:** Mar 05 ■ **Gioco completo:** BUD Dic 04
Se cerchiamo il sapore dei grandi wargame classici a turni e siamo appassionati di fantasy, ecco il migliore!

4) GALACTIC CIVILIZATIONS 2 Apr 06 VOTO 8
Casa: Paradox Ent. Distributore: Koch Media
■ **Trucchi:** Lug 06 ■ **Demo:** DVD Mag 06/Giu 07
Ottima I.A., vasto numero di opzioni e un'interfaccia perfetta per conquistare e gestire un impero galattico.

5) HEROES OF M&M V Giu 06 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ **Gioco completo:** Ott 07 ■ **Trucchi:** Ago 06/Nov 07
Lo sviluppo della serie passa ai russi di Nival, che ci regalano un ottimo proseguimento della saga.

GIOCHI SPORTIVI

■ **LE PIETRE MILIARI: Kick Off, Sensible Soccer, FIFA Road to World Cup, Links, Advantage Tennis**

1) FIFA 11
Casa: EA Distributore: Leader; Cidiverte
Prova: Nov 10 **Voto: 9**
Trucchi: Nessuno
Demo: Dic 10

Il vero, rivoluzionario *FIFA* di nuova generazione, tanto invidiato ai possessori di console, è finalmente arrivato su PC!

2) PES 2011 Nov 10 VOTO 7 ½
Casa: Konami Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Dic 10
L'immediatezza di *PES* può ancora divertire, ma quest'anno cede davanti allo strapotere di *FIFA*.

3) NBA 2K11 Dic 10 VOTO 8 ½
Casa: 2K Games Distributore: Cidiverte
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
La migliore simulazione di basket del pianeta videoludico, nel segno di Michael Jordan.

2) NHL 06 Ott 05 VOTO 8
Casa: EA Sports Distributore: DDE
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** DVD Nov 05
Lo sport sul ghiaccio firmato EA Sports in una delle migliori incarnazioni degli ultimi anni.

3) TOP SPIN 2 Nat 06 VOTO 7
Casa: Aspyr Distributore: Blue Label
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
La migliore espressione del tennis per PC, con una buona varietà di colpi e un single player appagante.

GESTIONALI

LE PIETRE MILIARI: SimCity 2, la serie di Caesar, la saga di Populous

1) THE SIMS 3
Casa: EA Distributore: EA; Leader; Cidiverte
Prova: Lug 09 **Voto: 9**
Trucchi: Set 09
Demo: Nessuno

Il videogioco più venduto al mondo si rinnova, arrivando a simulare la vita sociale di un'intera cittadina.

2) CITIES XL Dic 09 VOTO 8 ½
Casa: Monte Cristo Distributore: Namco Bandai
Trucchi: Nessuno **Guida:** Nessuno
Un grande gestionale urbanistico, divertente se giocato da soli e rivoluzionario se affrontato online.

3) THE MOVIES Dic 05 VOTO 9
Casa: Activision Distributore: Activision IT
Trucchi: Gen 06 **Demo:** Mar 06
Il meglio (e il peggio) del mondo del cinema, con la possibilità di girare il proprio capolavoro.

4) FOOTBALL MANAGER 2011 Dic 10 VOTO 8 ½
Casa: Sega Distributore: Halifax
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nat 10
SI Games è sempre al vertice della classifica dei gestionali calcistici e punta sui rapporti umani.

5) CAESAR IV Dic 06 VOTO 8
Casa: Vivendi Distributore: Vivendi
Trucchi: Nat 06 **Demo:** DVD Nov 06
Sfide urbanistiche e strategie a volontà attendono gli aspiranti governatori nell'antica Roma.

AVVENTURE

LE PIETRE MILIARI: Zork, The Pawn, Zak McKracken, Sam & Max, Monkey Island, Gabriel Knight

1) THE LONGEST JOURNEY
Casa: FunCom Distributore: Ubisoft
Prova: Nat 00 **Voto: 8**
Soluzioni: Feb 01/Mar 01
Gioco completo: Mar 04

Un'avventura classica e appassionante, in bilico tra due universi paralleli. Consigliata a tutti, sia agli appassionati, sia ai "novizi".

2) CULPA INNATA Gen 08 VOTO 8 ½
Casa: Momentum Distributore: Imp. parallela
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Enigmi ben calibrati e tematiche capaci di far riflettere per una bella avventura nel futuro.

3) THE MOMENT OF SILENCE Gen 05 VOTO 8 ½
Casa: Digital Jester Distributore: E2 Newave
Soluzione: Nessuno **Demo:** Nessuno
Un bellissimo thriller cyberpunk, con tematiche intriganti e un'ottima trama.

4) SYBERIA II Apr 04 VOTO 8
Casa: Microids Distributore: Blue Label
Soluzione: Mag 04/Giu 04 **Gioco completo:** Giu 05
Il ritorno di Kate Walker, tra treni, automi, mammut e misteri delle lande ghiacciate.

5) JACK KEANE Giu 08 VOTO 8
Casa: FX Interactive Distributore: FX Interactive
Trucchi: Nessuno **Demo:** Apr 08
Protagonisti simpatici ed enigmi con più soluzioni: le avventure vecchio stile tornano in gran spolvero.

AZIONE/AVVENTURA

LE PIETRE MILIARI: Tomb Raider, Prince of Persia, Gods, Mafia, Outcast, Max Payne

1) ASSASSIN'S CREED II
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Prova: Apr 10 **Voto: 9**
Sol. Completa: Apr 10, Mag 10
Demo: Nessuno

Un grande seguito con un'ambientazione fantastica e un sistema di gioco semplice, ma accattivante. Da provare senza riserve.

2) MAFIA II Set 10 VOTO 9
Casa: Take 2 Distributore: Cidiverte
Trucchi: Mar 10 **Demo:** Ott 10
15 ore di grandioso divertimento, in una città viva e caratterizzata come non mai.

3) SPLINTER CELL: CONVICTION Mag 10 VOTO 8 ½
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Una serie classica torna ai fasti degli esordi. *Conviction* è un po' breve, ma è un gioiello del genere Stealth.

4) BATMAN: ARKHAM ASYLUM Nov 09 VOTO 9
Casa: Eidos Distributore: Halifax
Trucchi: Mar 10 **Demo:** DVD Nov 09
Il Cavaliere Oscuro in un gioco d'azione/picchiaduro/stealth da non perdere.

5) DARKSIDERS Nov 10 VOTO 8 ½
Casa: THQ Distributore: THQ
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Un ottimo titolo d'azione in terza persona, con una longevità "vecchia scuola".

MMORPG

LE PIETRE MILIARI: Ultima Online, EverQuest, Asheron's Call

1) WORLD OF WARCRAFT
Casa: Blizzard Distributore: Sierra/Vivendi
Prova: Mar 05 **Voto: 9**
Trucchi: Nessuno
Demo: Nessuno

Il MMORPG più giocato del momento: Blizzard è riuscita a creare un mondo online persistente e divertente come nessun altro.

2) GUILD WARS Lug 05 VOTO 8
Casa: NCsoft Distributore: Halifax
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
L'esperimento di Lord British ha avuto successo: un MMORPG molto piacevole e senza quota mensile.

3) AGE OF CONAN Ago 08 VOTO 9
Casa: Eidos Distributore: Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Grafica notevole e un sistema di combattimento innovativo, nel mondo immaginato da Robert E. Howard.

4) IL SIGNORE DEGLI ANELLI ONLINE Giu 07 VOTO 8 ½
Casa: Codemasters Distributore: DDE
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
La Terra di Mezzo fa da sfondo per un sistema di gioco già collaudato dalla concorrenza, ma sempre spettacolare.

5) WARHAMMER ONLINE Dic 08 VOTO 8
Casa: EA Distributore: EA/GOA
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Il fantasy gotico di "Warhammer", nella sua incarnazione online, appaga e diverte.

GIOCHI DI RUOLO

LE PIETRE MILIARI: La saga di Ultima, Dungeon Master, Baldur's Gate, Morrowind, Planescape: Torment

1) FALLOUT 3: GOTY EDITION
Casa: Bethesda Distributore: Namco Bandai Prova: Dic 09 **Voto: 9**
Sol su PDF: Gen 09, **Trucchi:** Apr 09
Demo: Nessuno

Un gioco di ruolo con centinaia di zone da esplorare, decine di quest da risolvere in modi diversi, una trama atomica e tutte le espansioni.

2) DRAGON AGE: ORIGINS Dic 09 VOTO 9
Casa: EA Distributore: Cidiverte; Leader
Missioni secondarie: Feb 10 **Demo:** Nessuno
Una bellissima storia, che ognuno vivrà in modo diverso, e uno dei migliori GdR degli ultimi anni.

3) THE WITCHER Dic 07 VOTO 9
Casa: Atari Distributore: Atari
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Un'opera che vi terrà incollati al monitor per molto tempo, proponendovi uno dei migliori GdR.

4) NEVERWINTER NIGHTS 2 Nov 06 VOTO 9
Casa: Atari Distributore: Atari
Trucchi: Gen 07/Dic 08 **Demo:** Nessuno
I miglioramenti rispetto al primo capitolo coprono ogni aspetto del più versatile GdR ispirato a "D&D".

5) MASS EFFECT Ago 08 VOTO 9
Casa: EA Distributore: Leader e Cidiverte
Trucchi: Set 08 **Gioco completo:** Giu 10
Atmosfera, grafica, narrazione e sistema di combattimento sono a livelli d'eccellenza. Da provare!

GIOCHI DI RUOLO/AZIONE

LE PIETRE MILIARI: Diablo, Diablo 2, Dungeon Siege, Fable The Lost Chapters, Deus Ex

1) BORDERLANDS
Casa: 2K Games Distributore: Take Two
Prova: Nov 09 **Voto: 8½**
Trucchi: Nessuno
Demo: Nessuno

Uno sparatutto di ruolo pensato per il multiplayer, imperdibile per tutti i giocatori accaniti e i fan della cooperazione.

2) MASS EFFECT 2 Feb 10 VOTO 9
Casa: EA Distributore: Cidiverte/Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Un capolavoro della fantascienza videoludica e un GdR d'azione lontano dai canoni.

3) TORCHLIGHT Gen 10 VOTO 8
Casa: Runic Games Distributore: Steam
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Divertente, vario e ben bilanciato, è uno dei modi migliori per ingannare l'attesa in vista di *Diablo III*.

4) TITAN QUEST Lug 06 VOTO 8½
Casa: THQ Distributore: Halifax
Trucchi: Nessuno **Gioco completo:** Feb 08
Un meraviglioso viaggio nella Storia antica e uno dei più riusciti eredi di *Diablo*.

5) JADE EMPIRE SPECIAL EDITION Mar 07 VOTO 8
Casa: BioWare Distributore: 2K Games/Take Two
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Ispirato alle tradizioni fantastiche dell'Estremo Oriente, spicca in virtù del sistema di combattimento.

GLI ALTRI GIOCHI...

SPARATUTTO ONLINE

1) LEFT 4 DEAD 2 Gen 10 VOTO 9
Casa: EA/Valve Distributore: Steam; Cidiverte; Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno

2) UNREAL TOURNAMENT 3 Gen 08 VOTO 9
Casa: Midway Distributore: Leader
Trucchi: Mag 08/Giu 09 **Demo:** Nat 07

3) ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS Nov 07 VOTO 9
Casa: Activision Distributore: Activision It.
Trucchi: Apr 08 **Demo:** DVD Nov 07/Mar 08

SIMULATORI DI VOLO

1) FLIGHT SIMULATOR X Nat 06 VOTO 8 ½
Casa: Microsoft Distributore: Microsoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** DVD Dic 06

2) FALCON 4.0 ALLIED FORCE Ott 05 VOTO 8 ½
Casa: Graphsim Ent. Distributore: Imp Parallela
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno

3) IL2 STURMOVIK 1946 Gen 07 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno

PICCHIADURO

1) STREET FIGHTER IV Lug 09 VOTO 9
Casa: Capcom Distributore: Halifax
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno

2) DEVIL MAY CRY 4 Set 08 VOTO 8 ½
Casa: Capcom Distributore: Halifax
Trucchi: Nessuno **Demo:** Ago 08

3) MORTAL KOMBAT 4 Dic 98 VOTO 8
Casa: GT Interactive Distributore: Halifax
Trucchi: Feb 99 **Demo:** Nessuno

PIATTAFORME

1) PSYCHONAUTS Gen 06 VOTO 8 ½
Casa: Majesco Distributore: Halifax
Trucchi: Nessuno **Demo:** Ago 05

2) RAYMAN 3 HOODLUM HAVOC Apr 03 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** Apr 03

3) EVIL TWIN Ott 01 VOTO 7
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Lug 02 **Demo:** Nessuno

PUZZLE

1) TETRIS VOTO 9
Casa: Spectrum Holobyte Distributore: Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno

2) PUZZLE QUEST GALACTRIX Mag 09 VOTO 8
Casa: D3 Distributore: Halifax
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno

3) BRAID Giu 09 VOTO 9
Casa: Number None Distributore: Steam
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno

FUORI DAGLI SCHEMI

1) GTA IV Nat 08 VOTO 9
Casa: Rockstar Distributore: Take 2 Italia
Trucchi: Mar 09 **Demo:** Nessuno

2) SID MEIER'S PIRATES! Gen 05 VOTO 8 ½
Casa: Atari Distributore: Atari
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno

3) GEOMETRY WARS Set 07 VOTO 9
Casa: Bizarre Creations Distributore: Steam
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno

I PARAMETRI SECONDO I NOSTRI LETTORI

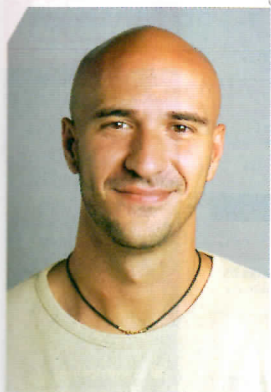
DON IVANO
I componenti che non possiedo per giocare decentemente
1. Scheda Madre superdotata
2. CPU Multicore
3. RAM a volontà
4. VGA decente
5. HD (riferito ai miei occhi)

mimmofree
FPS online giocati
1. Team Fortress 2
2. Left 4 Dead 2
3. Left 4 Dead
4. Day of Defeat Source
5. CounterStrike Source

grifo1988
I migliori giochi con manipolazione temporale
1. Prince of Persia (la serie)
2. Braid
3. The Misadventures of P.B. Winterbottom
4. Singularity
5. TimeShift

CONTATTI

Ecco i numeri di telefono dei principali distributori italiani di videogiochi.

ACTIVISION/BLIZZARD
0331/452970
BLUE LABEL ENT.
02/45408713
BRYO
199443817
EMC ENTERTAINMENT
071/2916445
CIDIVERTE
199106266
HALIFAX
02/413031
KOCH MEDIA
02/934669
LEADER
0332/874111
MICROFORUM
06/33251274
MICROSOFT
02/703921
NAMCO BANDAI
02/937671
NEWAVE ITALIA
055/72504
TAKE TWO ITALIA
0331/716000
UBISOFT
02/4886711

Le News e gli eventi del fenomeno Netgaming, i migliori Mod da scaricare, le guide alla realizzazione di mappe e livelli, i giochi analizzati in multiplayer e una finestra sui mondi virtuali. Tutto questo vi attende nel Next Level del divertimento, a cura di Raffaello Rusconi!

next LEVEL

CHE GIOCHI CI SARANNO AI WCG 2011? DECIDETELO VOI!

Per il secondo anno di fila, il comitato organizzativo dei WCG ha avviato una pubblica consultazione per capire i gusti della community mondiale degli appassionati di videogiochi e definire, con l'aiuto del pubblico, la lista delle specialità ufficiali di gara per i WCG 2011. Le categorie proposte sono sette: Picchiaduro, FPS, Corse, RTS, Sport, RPG e Casual & Music. Per ognuna potete esprimere due preferenze, scelte da una lista predefinita di candidati. La novità, per quest'anno, è che è offerta a tutti la possibilità di esprimere una preferenza "fuori lista" che sia rappresentativa (o, comunque, largamente giocata) della propria nazione. Perciò, se volte inserire "Briscola Simulator" come gioco casual, quest'anno potete farlo! Anche per il 2011, tra l'altro, gli organizzatori hanno prudentemente inserito, nella lista delle nomination, alcuni titoli non ancora pubblicati, ma che potrebbero rivelarsi campioni d'incassi nella prossima stagione e, quindi, candidati ideali per i Grand Final. Tra i giochi "papabili", perciò, figurano titoli quali *Crisis 2* di EA (categoria FPS). Potete esprimere le vostre preferenze al link qui sotto.

sito di riferimento:
www.wcg.com/6th/poll/poll_ptt.asp

Campionati Europei

STRADA IN SALITA PER L'ITALIA

L'Italia videoludica si conquista l'accesso a qualche playoff delle EMS. Poche speranze per l'Intel Estreme Masters.

NON sembrano fausti, per il nostro Paese, gli auspici per il nuovo anno videoludico, che vede impegnati i migliori atleti italiani nelle più prestigiose competizioni internazionali.

Pur senza rappresentare una vera e propria debacle, la prestazione congiunta dei partecipanti alla settima edizione delle ESL Major Series e alla quinta edizione dell'Intel Estreme Masters non appare, infatti, entusiasmante. Non accenna a migliorare la scarsità di buoni risultati nei campionati europei da parte dei giocatori italiani, fortemente penalizzati dalla pessima situazione in cui versa il progaming nostrano. Alla scarsità di "slot" resi disponibili all'Italia, per effetto dell'assenza di un campionato regolare nel nostro Paese, si aggiungono, infatti, le mediocri prestazioni offerte dai nostri atleti, impreparati al confronto con i giocatori più forti del Vecchio Continente e, seppure alcune eccezioni rinverdiscano le speranze dei fan del gaming professionistico della Penisola, la situazione appare tutt'altro che rosea. Accade così che gli unici due "superstiti", passati sotto le forche caudine dei round preliminari degli Intel Extreme Masters (dopo che, lo ricordiamo, i "qualification round" avevano spazzato via tutti i concorrenti italiani di *StarCraft II* e di *CounterStrike Source* dal torneo), vedano ridotte al lumicino le proprie possibilità d'accesso ai playoff: Stefano "spartaz0rd" Conoci, il campione degli Inferno eSports iscritto al girone B, ha terminato la propria regular season in una pur dignitosa terza posizione, ma che gli preclude l'accesso alle finali (accedono, infatti, solo i primi due classificati). Discorso a parte riguarda la star dei progamer italiani, Alessandro "Stermy" Avallone, che, al momento, non ha ancora disputato alcun incontro e risulta temporaneamente assegnato all'ultimo posto del girone D. Speriamo che almeno per Stermy i match abbiano un esito felice e che si possa vedere il campione savonese concorrere nei prossimi playoff europei, anche se il suo avversario di sempre, il russo Anton "Cooller" Singov, ha vinto tutti gli incontri di girone e occupa la prima posizione. Avallone dovrebbe perciò puntare al secondo posto, rubandolo al francese Alexandre "GoHLinK" Fouchet.

A Stermy resta solo un lume di speranza di riuscire a qualificarsi per i playoff di *Quake Live* agli ultimi Intel Extreme Masters.

Sull'altro versante, invece, le EMS ci regalano qualche emozione in più: ricordando l'assenza di slot disponibili per l'Italia per sei (su dodici) specialità di gara (*Enemy Territory*; *FIFA 2010*; *Warcraft 3*; *Day of Defeat*; *America's*

L'angolo dell'hardware

Splitfish – FragFX Shark

Frag senza frontiere.

Uno dei piccoli drammi quotidiani che i videogiocatori condividono è legato alla duplicazione dei dispositivi di controllo, un problema non dissimile da quello provato da chiunque disponga di più di un apparato d'intrattenimento elettronico: in quasi tutte le case c'è almeno un telecomando per la TV, uno per l'impianto audio, uno per il decoder, uno per il lettore Blu-ray/DVD, e via di questo passo. Lo stesso accade a chi utilizza più di una piattaforma di gioco: così, può capitare di avere uno o più joypad per la PS3, per l'Xbox 360, per il Nintendo Wii e, naturalmente, per il PC. Analogamente, visto che molti titoli ne supportano l'impiego anche su console, ci si trova la casa invasa da mouse per i diversi sistemi di gioco. A questo ha pensato Splitfish, un piccolo produttore svizzero specializzato nella realizzazione di mouse per il gaming professionistico multi-piattaforma, che ha recentemente prodotto una linea di mouse wireless (a 2,4 GHz) da competizione, abbinati a un joypad satellite (anch'esso wireless). Abbiamo testato il modello FragFX Shark, un mouse ibrido compatibile PC-PS3, e ci è sembrato sufficientemente preciso (nonostante la risoluzione massima di soli 1.750 DPI), rapido e dotato di una serie di funzioni aggiuntive, come i pulsanti abbinabili alle macro o al rapid-fire. Quando leggerete questa pagine, FragFX Shark sarà in vendita al prezzo di 79,90 euro.

sito di riferimento: www.splitfish.com

È ancora Edoardo "Legend" Mariotti a tenere alta la bandiera italiana ai playoff di *TrackMania Nations Forever*.

Army e *Team Fortress 2*), il gaming italico ottiene l'accesso a tre diversi playoff. Si conclude così, nella regular season, l'avventura europea dei due team italiani iscritti al torneo di *Avalon Heroes*: sia i Black Pirates, sia gli Lgk terminano infatti il proprio girone (C e D, rispettivamente) al terzo posto, "bucando" l'accesso alle successive gare a eliminazione diretta. Pessimo risultato anche per i Night Killers, assegnati al girone A di *Quake Live*, che terminano la stagione all'ultimo posto, senza aver vinto un incontro. Sorprende negativamente anche l'eliminazione al secondo match preliminare di *CounterStrike: Source* degli OXEnermax, eliminati con un secco 2 a 0 dagli svedesi del team Smack. Venendo a note più liete, la squadra di *Call of Duty 4* dello stesso clan (gli OXEnermax) si qualifica prima del giorne C, accedendo direttamente ai quarti di finale dove incontrerà gli svedesi del TCM. Sempre per la stessa specialità, invece, escono al secondo round preliminare i Refresh Gaming, mentre gli Airborne Gaming, qualificati al girone B, ottengono solo una modesta quarta posizione e terminano qui il loro cammino europeo.

Tra le eliminazioni eccellenti, sorprende quella di Andrea Milanista, stella italiana di *Pro Evolution Soccer 2010*, ma che alle EMS non riesce ad andare oltre il terzo posto (nel girone C), mancando l'appuntamento con i play-off. Stessa sorte, del resto, è toccata a Claudio di Vincenzo, giocatore palermitano degli Inferno eSports che riesce a ottenere solo una terza posizione nel girone D. A salvare la bandiera, per fortuna, ci pensa un altro "infernale": il ventiquattrenne bolzanino Daniele "Demasan" De Martiis che, secondo del girone D, ottiene l'accesso agli ottavi di finale, contro il polacco Paul Paterek. L'ultimo playoff a *TrackMania Nations Forever*, spetta come da tradizione, al sorprendente Edoardo "Legend" Mariotti, che conquista l'accesso alla sospirata manche finale in maniera rocambolesca: secondo nel gruppo B, Legend ha dominato il "relegation round", conquistando di pieno diritto un biglietto per la gara finale. Nessuna speranza, invece, per il compagno Giuseppe "Beppo92" Casella, eliminato al secondo round di qualificazione.

Di Stermy, così come degli italiani ancora in gara, vi daremo i risultati definitivi sul prossimo numero.

Paolo Cupola

siti di riferimento:
www.esl-world.net/masters/
www.esl.eu/eu/ems/season7/

Gaming femminile

PICCOLE GIOCATRICI CRESCONO

Debutta il campionato internazionale femminile di CounterStrike: Source.

Ha esordito, lo scorso dicembre, un torneo che attirerà l'attenzione degli appassionati di progaming, per una volta non solo per i (pur apprezzabili) contenuti agonistici. Electronic Sports League, infatti, ha finalmente lanciato il primo campionato europeo femminile di eSports (articolato su tre specialità: *StarCraft II*, *CounterStrike* e *CounterStrike: Source*), avviando, contemporaneamente, un torneo di serie A per sole donne in Germania, Polonia, Francia, Portogallo e paesi balcanici (Croazia, Grecia, Bulgaria e Romania). L'Italia manca da questa lista, ma l'assenza di un campionato EPS nel nostro Paese rende impossibile una sua controparte "rosa". Sorprendentemente, comunque, un team azzurro si è iscritto al torneo europeo di *CounterStrike: Source*. Sono le ragazze della squadra femminile degli Airborne Gaming, inserite insieme a due compagini tedesche, una francese, una polacca e una spagnola. La fortuna non ha arriso alle atlete italiane nell'incontro d'esordio contro le tedesche del Soooo Süss (il match si è risolto in un 2 a 0 a favore delle teutoniche), ma il campionato è ancora lungo e siamo sicuri che le azzurre sapranno difendere il Tricolore. Nella speranza che siano d'esempio ad altre formazioni di videogiocatrici disperse nella Penisola, alle ragazze degli Airborne vanno i più sinceri complimenti per il coraggio dimostrato, e il nostro "in bocca al lupo" per il prosieguo del torneo.

Francesca "Aki" Donda (24 anni, Cagliari) è il capitano della squadra femminile di *CounterStrike: Source* degli Airborne Gaming.

siti di riferimento:
www.airborne-gaming.eu
www.esl.eu/eu/female/css/

Tra le discipline favorite per l'Italia c'è *PES 2010*, grazie al meritato passaggio ai playoff di Daniele "Demasan" De Martiis.

MMORPG

LEGEND OF EDDA

Carino ma tosto, così dicono.

Cliccando sulla mappa, il vostro personaggio raggiungerà la destinazione automaticamente.

- **Sviluppatore:** Eyasoft
- **Genere:** MMORPG
- **Dimensioni:** 844 MB
- **Internet:** http://legendofedda.gamescampus.com

SE dovessimo dedicare una pagina a ogni MMORPG gratuito pubblicato recentemente, probabilmente riempiremmo buona parte della rivista. Come per ogni genere, è bene evitare quei titoli che non offrono nulla d'interessante, e sono evidentemente fatti con lo stampino.

Giochi come il recente *Legend of Edda* dimostrano, però, un buon livello di realizzazione. Questo MMORPG, sviluppato dalla coreana Eyasoft e pubblicato da Games Campus, è caratterizzato da un comparto grafico grazioso, dallo stile già visto in altre produzioni simili, con personaggi super deformed dotati di grandi teste e dall'aspetto adorabile. Questo particolare non sarà gradito a tutti, ma *Legend of Edda*, come recita lo slogan scritto sul sito ufficiale – Cute and Hardcore (carino e tosto) – contiene elementi capaci di attirare l'attenzione dei giocatori appassionati di PvP (giocatore contro giocatore), duelli, e RvR (reame contro reame).

Le sei classi fra cui potrete scegliere inizialmente (più avanti, avrete modo di specializzarvi ulteriormente) rientrano nei tre archetipi: mage, fighter e rogue. È bene precisare che *Legend of Edda* non è un gioco capace di offrire novità rivoluzionarie, ma si contraddistingue da altri titoli di scarso valore grazie a una certa qualità posta nel confezionare il tutto: fin dai primi minuti, noterete un comparto grafico curato, estremamente colorato e con buoni dettagli, a differenza delle blande aree riscontrabili in molti giochi free to play. L'interfaccia è discreta, non ci sono font brutte o finestre di dubbia utilità; anzi, comodità come il "pilota automatico" rendono l'esperienza di gioco confortevole. Vi basterà aprire la mappa, cliccare sulla destinazione, e il vostro personaggio la raggiungerà senza problemi.
Le quest a disposizione non brillano per originalità, anzi, da questo punto di vista *Legend of Edda* non regala troppe soddisfazioni: chi fra voi non è nuovo a questo genere potrebbe stancarsi rapidamente di uccidere 10 ratti o collezionare 15 code.

Sono le tante opzioni PvP e RvR, come accennato in precedenza, a rendere questo gioco interessante e a spezzare la monotonia: potrete combattere contro la fazione avversaria nelle Sacred treasure war, facilmente accessibili tramite l'interfaccia a intervalli di tempo determinati, battagliare in campo aperto, e altro ancora. Apprezzabile, inoltre, il pulsante che semplifica tutti i personaggi su schermo, per evitare rallentamenti durante gli scontri più numerosi.

Da segnalare l'impossibilità di ruotare la telecamera (particolare che potrebbe infastidire più di un giocatore, ma da non considerare necessariamente come un punto negativo) e il supporto ai movimenti tramite tastiera, oltre al classico punta e clicca.

In definitiva, *Legend of Edda* potrebbe fare al caso vostro se siete alla ricerca di un piccolo MMORPG gratuito; la ripetitività delle quest è un fattore negativo, ma la semplicità di prendere parte a divertenti battaglie RvR con qualche clic, e le numerose opzioni PvP, pongono questo titolo qualche gradino al di sopra della massa di giochi dello stesso tipo.

INSTALLAZIONE

1. Puntate il browser all'indirizzo **http://legendofedda.gamescampus.com/download/client.asp**, e cliccate sul pulsante **Download**. Scaricherete un piccolo file che, una volta eseguito, farà partire il download vero e proprio, tramite Pando Media Booster. Nota fondamentale: una volta ottenuto il file e installato il gioco, disinstallate Pando tramite il pannello di controllo, altrimenti continuerà a inviare dati, saturando la vostra banda in upload.
2. Installate *Legend of Edda*.
3. Lanciate il gioco, e aspettate qualche minuto (in base alla velocità della vostra connessione) mentre viene aggiornato il client all'ultima versione. Una volta terminata questa operazione (automatica), cliccate sul pulsante **Game start** per cominciare a giocare.

GIOCHI COMPUTER

VERDETTO

★★★☆☆

Le opzioni PvP e RvR sono ricche, anche se tutto dipenderà dal bilanciamento del Cash Shop (il negozio virtuale).

Sparatutto

SUPER CRATE BOX

Una piccola gemma, indipendente.

Ogni cassa raccolta cambierà l'arma nelle vostre mani, in modo casuale.

- **Sviluppatore:** Vlambeer
- **Genere:** Sparatutto
- **Dimensioni:** 20 MB
- **Internet:** www.supercratebox.com

COME ormai ben saprete, la redazione di Giochi per il Mio Computer è affascinata dal panorama dei giochi "indie", frutto del lavoro di sviluppatori indipendenti che spesso regalano piccole (grandi) perle videoludiche.

Uno dei particolari che contraddistinguono questi titoli è l'immediato divertimento, grazie alla pura giocabilità priva di eccessivi fronzoli, legata a concetti spesso inediti, o a vecchie idee riproposte con una nuova veste.

Super Crate Box rappresenta quest'ultima categoria, e offre un misto di frenesia e "dipendenza" che ci ha tenuto incollati alla sedia per molto più tempo del previsto. Lo scopo del gioco è semplicissimo: raccogliere il più alto numero di casse controllando un omino all'interno di una schermata composta da piattaforme, un'apertura in fiamme posta alla base del livello, e una priva di lingue di fuoco, ma non meno pericolosa, in cima. Quest'ultima è il punto d'ingresso dei nemici, che correranno senza tregua verso il fondo dello schermo eliminando qualsiasi sventurato (voi) si trovi sulla loro strada. Con le frecce direzionali avrete modo di muovervi, e con i due tasti Z e X salterete e sparerete, rispettivamente.

Tutto ciò potrebbe sembrare semplice, e magari anche banale, ma (fortunatamente) non è così. Passando accanto a ogni cassa, ne entrerete in possesso e otterrete armi di vario tipo, come pistole, lanciafiamme, lanciadischi, katane, e via di questo passo. Continuando a giocare sbloccherete nuovi strumenti di difesa, con un ritmo costante che dona un piacevole senso di conseguimento. Per accedere ai livelli successivi dovrete raccogliere un numero sufficiente di casse consecutivamente, prima dell'inevitabile morte. Come avrete dedotto da quanto scritto finora, *Super Crate Box* non è un gioco da affrontare senza una buona dose di pazienza e concentrazione: vi troverete spesso a evitare orde di nemici in un'azione talmente frenetica, da mettere a dura prova i riflessi dei giocatori più allenati. Morire sarà la regola e non l'eccezione. La velocità con cui rinascerete, comunque, aiuta a mantenere quel ritmo pressante che caratterizza tutta l'esperienza di gioco. Il comparto grafico verrà sicuramente apprezzato dai nostalgici dei pixel e, nonostante la grande semplicità, riesce a emanare un peculiare carisma, frutto del buon design di livelli e nemici.

Il consiglio è quello di leggere il box Installazione, e provare con mano: *Super Crate Box* è completamente gratuito.

INSTALLAZIONE

1. Puntate il browser all'indirizzo **www.supercratebox.com/?p=downloads**, e scaricate il file compresso
2. Decomprimete la cartella, apritela, e cliccate sull'eseguibile per giocare immediatamente.

I nemici rossi sono passati per l'apertura in fiamme: torneranno più arrabbiati e veloci di prima.

VERDETTO

Divertente e immediato. È il classico gioco da "ancora una partita e smetto", e merita la vostra attenzione.

Mondi virtuali

ALLODS ONLINE

gPotato punta in alto, con questo MMORPG proveniente dalla Russia. **Antonio Colucci** esplora.

LA qualità media dei MMORPG gratuiti, o free to play, è finalmente a un livello più che accettabile, e questo *Allods Online*, distribuito in Europa da Gala Networks attraverso il celebre portale gPotato, non fa che dimostrare come vengano investiti budget sempre più elevati per confezionare mondi massivi privi di costi per l'utente finale, eccetto il classico Cash Shop, il negozio virtuale in cui acquistare oggetti di vario tipo.

Allods Online, sviluppato dai russi di Astrum Nival, ha già trovato spazio sulle pagine di Giochi per il Mio Computer, quando era ancora nelle fasi iniziali di Beta. Dopo qualche peripezia, accompagnata da rumorose polemiche mosse dalla comunità di giocatori verso alcuni oggetti venduti nell'Item shop, il titolo si è stabilizzato e ha goduto di alcune buone patch che ne hanno migliorato il livello qualitativo.

Ora come ora, quindi, *Allods Online* è un MMORPG che vale la pena di provare: offre un comparto tecnico composto da un'ottima grafica, animazioni gradevoli e prestazioni che è raro trovare in produzioni di questo tipo. Fin dai primi minuti di gioco, infatti, noterete un'interfaccia funzionale, una prima area piuttosto vasta, che fa da tutorial iniziale, e successivamente zone di rispettabili dimensioni e complessità.

Dopo aver selezionato una fazione fra League ed Empire, approderete nella rispettiva zona iniziale, all'interno della quale completerete una serie di missioni che vi porteranno attorno al quinto o sesto livello. Bisogna ammettere che il tutto ricorda da vicino quanto visto in *World of Warcraft*, ma non in senso negativo, bensì nella qualità dell'esperienza di gioco, con missioni gradevoli e coerenti con l'ambientazione. Proprio quest'ultima rappresenta la peculiarità più interessante di *Allods Online*: poserete i piedi su isole di medie o grandi dimensioni, chiamate Allods, sospese in una sorta di universo denominato Astral, attraversabile a bordo di navi volanti che rivestono un ruolo chiave nelle meccaniche di gioco.
Fin dalla zona iniziale, infatti, userete una piattaforma per saltare a bordo di uno di questi vascelli, per poi approdare, per esempio, a Novograd, la capitale della fazione League.

La zona iniziale è supportata da una storia che aiuta a immergersi nell'atmosfera del gioco.

Oltre a un classico sistema di progressione a livelli, tramite numerose missioni da affrontare da soli o in gruppo, *Allods Online* propone un sistema PvP (giocatore contro giocatore) che prevede il combattimento anche a bordo delle navi precedentemente citate. Queste possono ospitare un equipaggio composto da diverse persone da assegnare a ruoli specifici, per pilotare o colpire i nemici. Insomma, se da un lato il gioco somiglia a un normale MMORPG, dall'altro sfrutta elementi unici, capaci di donargli un'interessante atmosfera.

gPotato ha dimostrato di avere le capacità di portare le corpose patch sviluppate nella lontana Russia anche da noi. I difetti non mancano, ma salire a bordo di una nave volante, con un equipaggio formato dai propri amici, è un obiettivo che rende appetibile almeno una prova del gioco.

GIOCHI COMPUTER

COME GIOCARE

Per iniziare a giocare ad *Allods Online* dovrete seguire poche semplici istruzioni. Puntate il browser all'indirizzo **en.allods.gpotato.eu**, e cliccate sul pulsante Download posto in alto a destra (il gioco "pesa" 3 GB). Scaricherete un piccolo file che, una volta eseguito, farà partire il download del client di gioco. Nel frattempo, tornate all'indirizzo precedente, e cliccate sul pulsante Register, completando i campi richiesti e creando così il vostro account, necessario per effettuare il login in gioco. Una volta completata l'installazione e l'eventuale aggiornamento automatico all'ultima versione, sarete pronti per giocare.

L'Item shop, protagonista di molte polemiche, offre cavalcature e altri oggetti utili, a pagamento.

Capitali che passione

Una volta completate le missioni della zona iniziale, viaggerete verso la capitale della vostra fazione. Chi vi scrive ha giocato un personaggio appartenente alla League, ed è quindi approdato a Novograd, una sfarzosa città abitata da numerosi PNG (Personaggi Non Giocanti). Da qui è possibile accedere all'Auction House, tramite cui commerciare con gli altri giocatori, alla banca, agli allenatori delle classi, e molto a altro ancora, in un ambiente che contribuisce a formare un'opinione molto positiva riguardo il comparto grafico del gioco. Palazzi enormi, ricchi di decorazioni e stanze da esplorare, strade e stradine ricche di particolari; insomma, uno specchio della qualità tecnica di *Allods Online*.

guida al
GIOCO COMPLETO

Il platform più geniale degli ultimi anni approda sui vostri hard disk!

TRINE

Come giocare

Per giocare a *Trine* occorre innanzitutto installarlo seguendo le istruzioni descritte nel paragrafo **Installazione e disinstallazione di *Trine***. Una volta fatto, non resta che avviare il programma facendo doppio clic sull'icona presente sul desktop, oppure seguendo il percorso **Start > Programmi >Trine**.

La lingua

Trine è interamente in italiano, menu e testi a schermo compresi. La voce narrante è di ottima qualità e permette di godersi al meglio la vicenda.

Il manuale

Il manuale in inglese di *Trine* è disponibile all'interno del DVD del gioco. Potete consultarlo accedendo alla cartella **files_install**. Il manuale è un file in PDF che potrà essere letto con il programma Adobe Reader, scaricabile gratuitamente all'indirizzo **http://get.adobe.com/it/reader/**

IL gioco che alleghiamo questo mese a GMC Budget è unico nel suo genere, uno di quei titoli che ha raggiunto popolarità e fama solo grazie alle proprie qualità e non certo per l'attesa che è stato capace di generare.

Siamo, quindi, particolarmente fieri di offrirvi la possibilità di avere su un bel disco argenteo il platform più geniale degli ultimi anni, di cui magari qualcuno ignorava persino l'esistenza (ma non chi ha letto GMC di settembre 2009, in cui *Trine* era recensito e valutato con un bel 8 tondo, tondo).

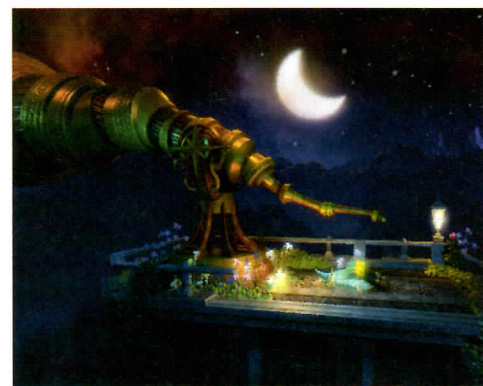
La trama vi vedrà nei panni di tre eroi, impegnati a salvare un regno fantasy da una terribile minaccia a base di Non Morti. Attraverso livelli complessi e appassionanti, avrete l'opportunità di scegliere liberamente uno dei tre protagonisti e di sfruttarne le caratteristiche per avanzare alla fase successiva. Un titolo dal sapore antico e dalla realizzazione tecnica impeccabile. Un piccolo gioiello che, ne siamo certi, saprete apprezzare a dovere!

■ All'inizio del gioco, un breve tutorial illustrerà le caratteristiche dei singoli personaggi.

Requisiti di sistema

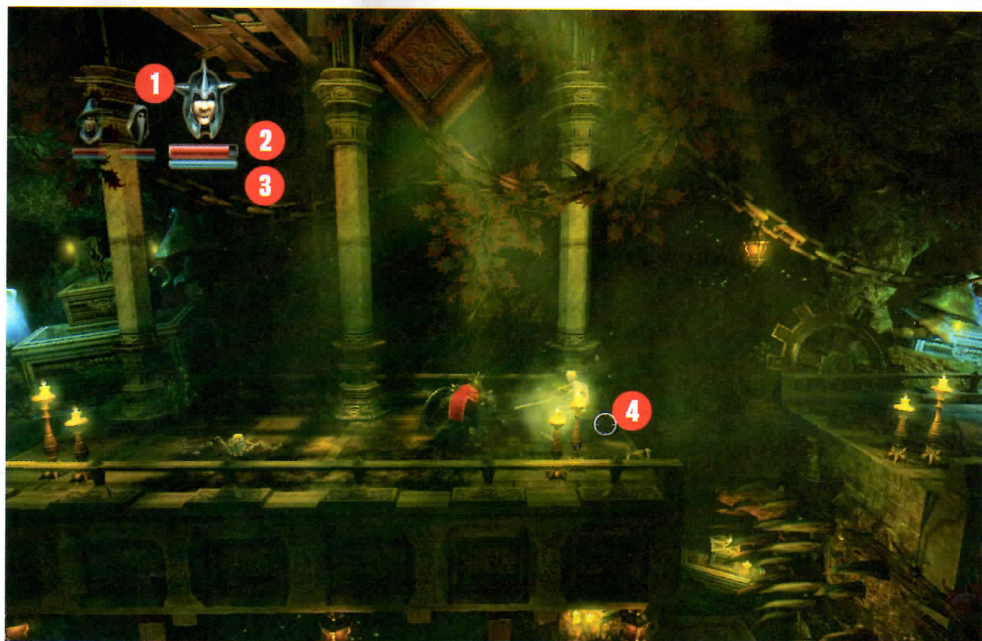
Il sistema minimo per giocare a *Trine* è costituito da un processore a 2 GHz, 512 MB RAM (1 GB per Vista e 7), una scheda 3D 128 MB con supporto ai Pixel Shader 2.0, una scheda audio compatibile DirectX, 1 GB di spazio su disco fisso e un lettore DVD-ROM 8x. Per divertirsi al massimo, invece, consigliamo un processore dual core, 2 GB di RAM e una scheda 3D 256 MB. I sistemi operativi supportati sono Windows XP, Vista e 7.

Installazione e disinstallazione di *Trine*

Per installare *Trine* dovrete innanzitutto inserire il DVD del gioco nel lettore. Si aprirà automaticamente una finestra di dialogo. Se ciò non accadesse, accedete alle risorse del computer ed esplorate il disco. Fate doppio clic sul file **Trine_Installer.exe**. Accettate i termini della licenza, quindi date il via al processo di copia dei file. Per quanto riguarda le librerie PhysX, queste verranno installate solo se assenti o se di una versione precedente a quella distribuita con *Trine*.
Il modo più rapido per disinstallare il gioco, invece, è quello di aprire il **Pannello di controllo**, fare doppio clic sull'icona **Programmi e funzionalità**, selezionare *Trine* nell'elenco dei programmi e cliccare su **Disinstalla**.

Passerelle traballanti e trabocchetti di ogni genere saranno all'ordine del giorno.

Problemi con il DVD?

Per problemi di installazione o compatibilità non trattati in questa guida, fate riferimento a: **http://forum.gamesvillage.it**, nel canale **Games Contact,** dove troverete la sezione GMC - Gioco Completo Allegato. Nel caso in cui il DVD del gioco completo non fosse leggibile, inviate una mail a: **cd_gmc@sprea.it**. Provvederemo alla sostituzione del disco difettoso entro i tre mesi successivi a quello di copertina.

Interfaccia magica

L'interfaccia di gioco è molto semplice e si basa su pochi e ben modellati indicatori:

1. Icone personaggi
2. Barra salute
3. Barra Mana
4. Mirino

Nel corpo a corpo, Pontius è sempre la scelta migliore.

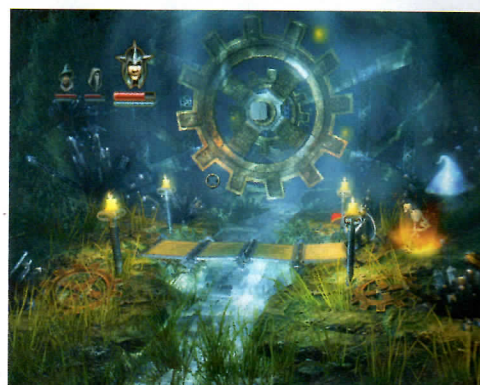
I comandi

Il gioco è affrontabile con la classica combo mouse-tastiera. Ecco, in dettaglio, l'elenco dei comandi:

Movimenti personaggio	**W, A, S, D**
Usare oggetto	**E**
Mago	**1**
Ladra	**2**
Cavaliere	**3**
Cambiare arma	**Rotellina mouse**
Inventario	**I**
Pausa	**Esc**
Rompere oggetto con Mago	**Q**
Attivare/materializzare con Mago	**Tasto sinistro del mouse**
Levitazione con Mago	**Tasto destro del mouse**
Rampino della Ladra	**Tasto destro del mouse**
Attacco della Ladra	**Tasto sinistro del mouse**
Attacco del Cavaliere	**Tasto sinistro del mouse**
Carica del Cavaliere	**Shift sinistro**
Raccogliere/lanciare con Cavaliere	**Tasto sinistro del mouse**

Consigli di gioco

Trine è un gioco di piattaforme basato sulla fisica. Per questo motivo sarà sempre fondamentale tenere a mente le reazioni fisiche degli oggetti presenti sullo schermo, in modo da poterle sfruttare a proprio vantaggio. È altresì importante non sottovalutare i poteri dei tre personaggi, molto diversi tra loro, e scegliere il protagonista più adatto alla situazione del momento. Per far pratica, il gioco propone una sorta di tutorial "in gioco": all'inizio della partita, controllerete uno per volta tutti e tre i personaggi disponibili, per i quali vi verranno illustrate le mosse caratteristiche. Terminato il tutorial, potrete scegliere liberamente quale eroe gestire.

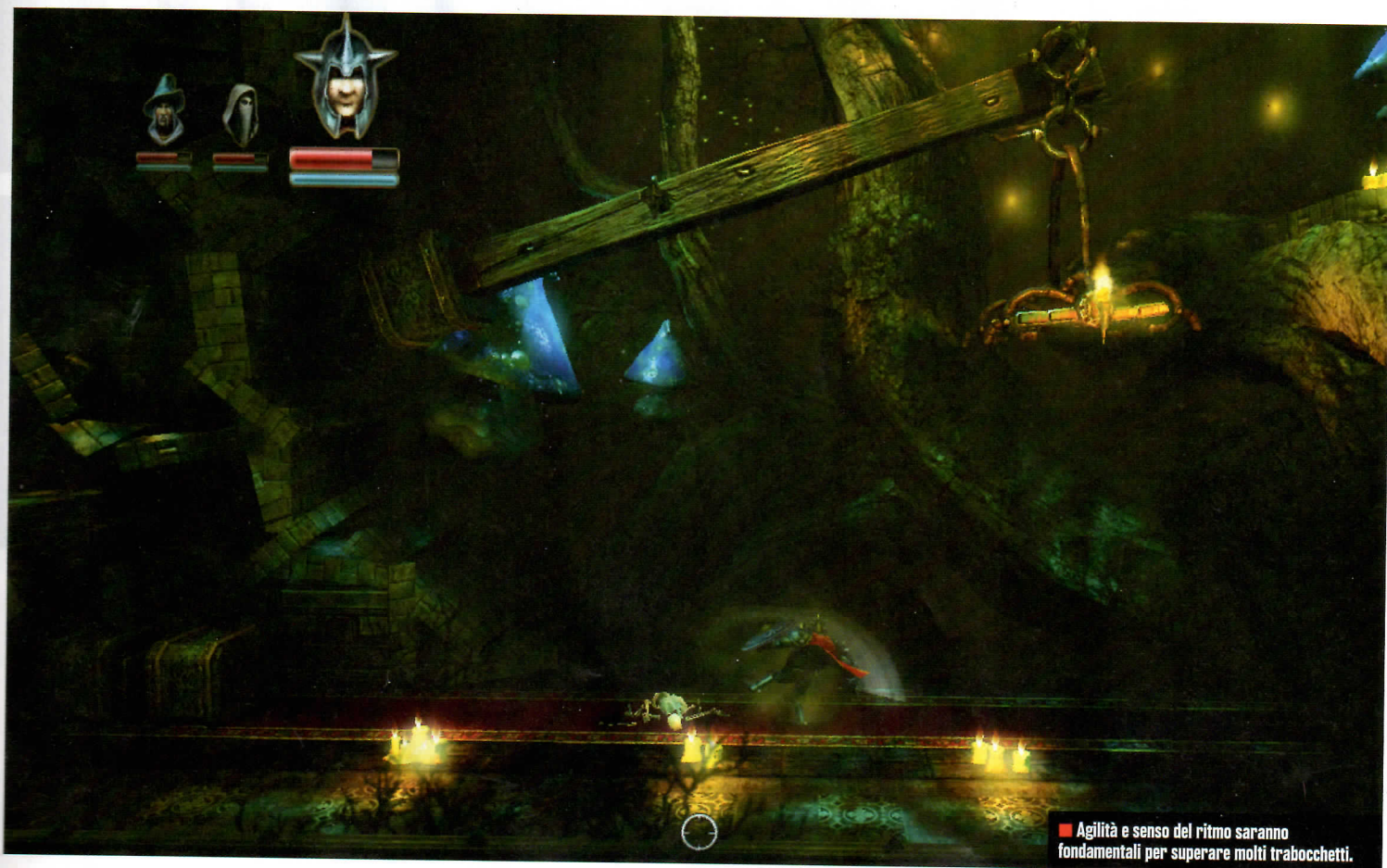
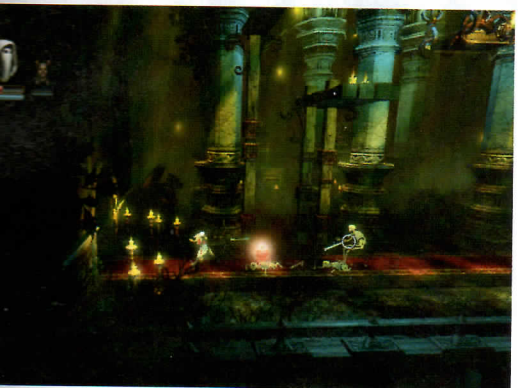
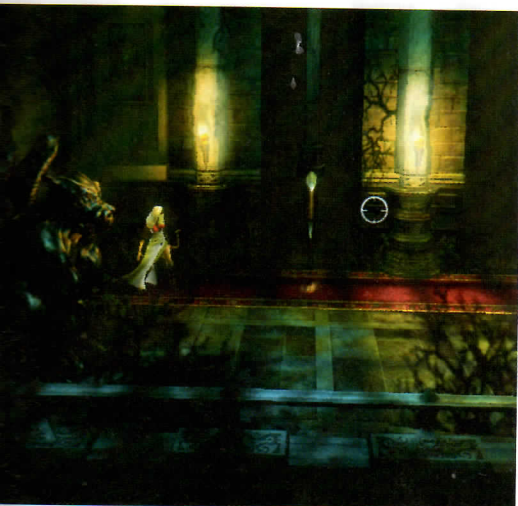
■ I puzzle fisici saranno risolvibili dai poteri del mago.

Problemi e soluzioni

Ho un monitor widescreen 16:10 e l'interfaccia in generale risulta "allungata" verso l'alto. Esiste un modo per correggere questa imperfezione visiva?
Trine è stato sviluppato tenendo come risoluzione di riferimento 1280x720, ovvero la classica HD-Ready. Questa ha un aspect ratio pari a 16:9 e non è previsto alcun supporto specifico per i monitor 16:10 molto diffusi su PC.

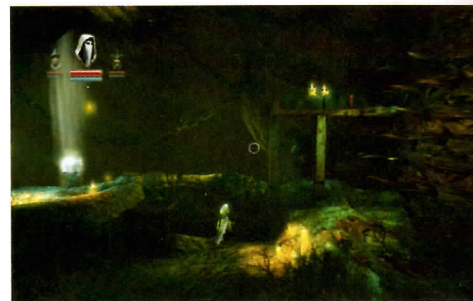
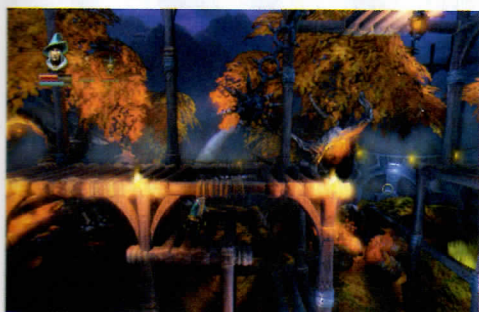
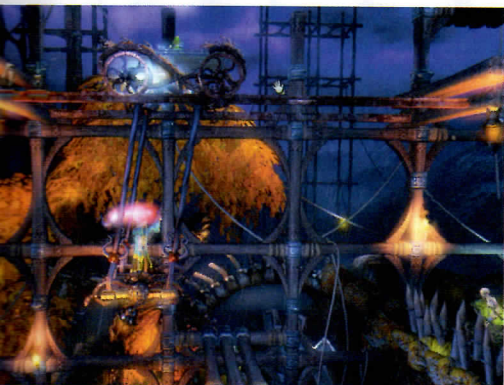
Trine improvvisamente non parte più.
Verificate di non aver installato qualche altro gioco nel frattempo, specialmente un titolo che sfrutta i driver per la fisica PhysX di NVIDIA. Spesso, infatti, questi vengono sovrascritti o corrotti da versioni più vecchie di quelle presenti nel sistema. In questo caso, reinstallate i driver in questione (li trovate all'indirizzo **www.nvidia.com/object/physx-9.10.0224-driver.html**) e vedrete che *Trine* riprenderà a funzionare come prima.

Le scene d'intermezzo sono lentissime, non più di pochi frame al secondo. Da cosa può dipendere?
Sicuramente si tratta di un problema legato ai codec video WMV. Per reinstallarli aprite il disco utilizzando Esplora Risorse ed entrate nella cartella **files_driver**: da qui, cliccate su **wmfdist.exe** e reinstallate i driver in questione.

***Trine* non supporta la risoluzione nativa del mio monitor. Esiste un modo per modificarla?**
È possibile, ma occorre mettere mano al file **options.txt**, quindi vi sconsigliamo vivamente di farlo se avete paura di combinare qualche disastro. In ogni caso, fate una copia di sicurezza del file in questione, che si trova nella cartella **Programmi\Trine\config**. Una volta aperto il documento con il Blocco note, cercate le righe **screen_height** e **screen_width**, e modificate i valori di conseguenza, immettendo la risoluzione che desiderate. Quindi salvate e riavviate il gioco.

Il gioco è davvero molto lento e/o scattoso sul mio PC.
Trine, nonostante le apparenze, è un titolo che sfrutta a fondo l'hardware su cui gira, quindi potrebbe risultare un po' pesante per alcune configurazioni non troppo aggiornate. In questo caso, vi consigliamo di modificare alcuni parametri dal pannello di controllo che appare ogni volta che lanciate il gioco.
Nel menu **Livello dettagli** selezionate **Molto Bassa** o **Bassa**, quindi cliccate su **Avanzate** e, in questa sezione, disabilitate completamente l'AntiAliasing. Questi due semplici accorgimenti dovrebbero bastare per garantirvi una resa dignitosa anche in presenza di GPU non proprio all'ultimo grido.

■ Agilità e senso del ritmo saranno fondamentali per superare molti trabocchetti.

Versioni 1.07 E 1.08

La versione di *Trine* che trovate allegata a GMC è aggiornata alla patch 1.07 che, oltre a correggere alcune imperfezioni, è stata bilanciata per ciò concerne il livello di difficoltà, dato che gli stage finali risultavano troppo ardui anche in modalità "facile". Inoltre, per tutti quelli che volessero giocare in co-op (che ricordiamo essere possibile solo sullo stesso PC: non esiste nessuna modalità online), sono supportati molteplici joypad e persino configurazioni miste di mouse e tastiera. L'aggiunta più importante, però, riguarda il DLC gratuito *Path to New Dawn*, che diverrà giocabile non appena finirete l'avventura. Nel frattempo, è stata pubblicata la patch 1.08, che aggiunge il supporto a NVIDIA 3D Vision e risolve alcuni problemi di performance. Potrete scaricarla all'indirizzo **http://tinyurl.com/trinepatch**

■ Per colpire i nemici dalla distanza, l'arco di Zoya è l'opzione più consigliabile.

I protagonisti

Ecco, nel dettaglio, i tre protagonisti dell'avventura:

IL CAVALIERE – PONTIUS IL CORAGGIOSO

Grande e grosso, non proprio una cima, Pontius è un cavaliere che bada poco ai dettagli e ha come unico scopo nella vita quello di farsi valere nell'esercito del regno. Adesso si ritrova a dover condividere un destino ben più grande di lui con altri due sciagurati, pertanto dovrà sfruttare ogni briciolo della sua forza per venirne fuori.

PRO
+ Dispone di uno scudo in grado di respingere gli attacchi e che lo può proteggere anche dai pericoli in arrivo dall'alto.
+ Ideale per gli scontri ravvicinati, grazie a una serie di mosse opportunamente potenziabili.
+ Può sollevare oggetti di dimensioni ragguardevoli e lanciarli con relativa facilità

CONTRO
- Poco agile e lento.
- Se cade in acqua sprofonda pesantemente.
- È poco intelligente.

LA LADRA – ZOYA

La nostra bella ladra si è ficcata in un grosso guaio, quando ha deciso di mettere le mani sul tesoro dell'Accademia Astrale. Ha risvegliato, infatti, un male antico che era meglio non disturbare. Non tutti i mali, però, vengono per nuocere e la sua presenza nel team vi semplificherà non poco la vita in determinati frangenti.

PRO
+ Una straordinaria tiratrice con l'arco, riesce a centrare bersagli a distanze notevoli.
+ Una volta sbloccate, può lanciare frecce di fuoco letali per i nemici.
+ Agilissima, dispone di una corda/arpione che le permette di dondolarsi ovunque e raggiungere piattaforme inarrivabili per i suoi compagni.

CONTRO
- Fisicamente debole.
- Le frecce più potenti, purtroppo, sono poche.
- La sua energia si esaurisce molto in fretta.

IL MAGO – AMADEUS IL MAGNIFICO

Sarà pure "magnifico", ma di certo Amadeus non è un mago onnipotente. È assai limitato nei poteri e millanta capacità che in realtà non possiede. Ciononostante, può risultare parecchio utile in più di un frangente.

PRO
+ È in grado di far levitare oggetti di varie dimensioni, facendoli addirittura roteare.
+ Può generare cubi, grandi e piccoli, da posizionare a piacere.
+ Può creare delle assi da usare a mo' di ponte.

CONTRO
- La generazione degli oggetti consuma Mana, molto in fretta.
- Si usano le "gesture" per creare ponti e cubi, quindi occorre una certa precisione.
- Può solo attaccare e difendersi usando la levitazione.

Trine in compagnia

Trine non supporta l'online e neppure il gioco in LAN, ma dispone di una modalità cooperativa sullo stesso computer. Disponendo delle necessarie periferiche (oltre a mouse e tastiera, sono supportati tutti i principali joypad in commercio), potrete disputare partite in co-op fino a tre giocatori.

Titoli di CODA

Opinioni, commenti e approfondimenti per scandagliare la materia videoludica in compagnia dei nostri esperti. Questo mese, scoprite come riconoscere chi non ama i videogiochi grazie a Danilo Gabrielli.

Conosci il tuo nemico

"CONOSCI te stesso, conosci il tuo nemico e non dovrai temere l'esito di cento battaglie", scriveva Sun Tzu.
A questo scopo, vi verremo in aiuto catalogando quella porzione di umanità che non ama il videogioco, attraverso una guida utile a riconoscere i differenti "nemici" e il miglior comportamento da attuare, caso per caso.

IGNARI

Non sanno nemmeno dell'esistenza del computer, delle console, degli SMS e della lavanderia a gettoni. Probabilmente, hanno una certa età o un'idiosincrasia inconscia verso la tecnologia, oppure non si sono mai posti il problema di confrontarsi con le cosiddette "diavolerie moderne". Generalmente, non sono pericolosi, anche se un piccolo, incauto contatto con il videogame potrebbe farli approdare, per reazione, alla categoria successiva. Meglio lasciar loro credere che il videogioco sia una variante della briscola e che voi siete degli zuzzurelloni poco cresciuti. Non mostrate loro nulla di innaturalmente fotorealistico: potrebbero risultarne inorriditi.

OSTILI

Hanno visto di sfuggita qualche schermata di un gioco violento simil-*Doom*, hanno letto l'ultimo editoriale "anti" di una rivista da parrucchiere, hanno sentito di quel tizio coreano che si è suicidato a causa del MMORPG su cui passava ore e ore. Non hanno grande competenza (spesso, non ne hanno affatto), ma, a differenza della categoria precedente, hanno maturato una ben precisa posizione ideologica nei confronti del videogame, che è, senza troppi giri di parole, il *MALE*. A esso oppongono, come alternativa, semplici e divertenti partite a nascondino, salutari passeggiate all'aria aperta, sfide a calcetto nel cortile sotto casa con una palla fatta di stracci. Per evitare grane, date loro ragione e raccontate di quella volta in cui avete staccato vostro cuginetto dal PC per insegnargli a costruire un aquilone.

TIEPIDI

I tiepidi, sono all'apparenza, i meno pericolosi di tutti. In effetti, non hanno un secondo fine, quantomeno a livello cosciente. Anzi, vi diranno a un certo punto che vorrebbero provare qualche videogioco e voi, sempre alla ricerca di nuovi adepti, li aiuterete. Presterete un bel gestionale calcistico oppure un tranquillo RTS dai requisiti hardware ridotti (perché non hanno il computer aggiornato). Nei giorni successivi, chiederete come vanno le partite e loro vi risponderanno con i primi inquietanti segnali. Per esempio, vi diranno che non hanno giocato più di tanto, che sgobbano dalla mattina alla sera e che, quando tornano a casa, non hanno voglia di rimettersi davanti a un PC, oppure che il gioco è già venuto a noia. Naturalmente, passeranno mesi e non vi restituiranno nulla. Un giorno li sentirete dire che non è il caso di sprecare tutto quel tempo davanti a degli stupidi passatempi alienanti e che è meglio uscire per fare vita sociale, andare a rimorchiare, bere in compagnia. Voi, inorriditi, chiederete loro di riportare immediatamente i CD/DVD che gli avete prestato e li farete benedire con acqua santa. Cercate di evitare tutto questo sin dal principio, verificando il loro tasso di qualunquistico buonsenso attraverso una banale conversazione sul tempo.

INFILTRATI

Gli infiltrati sono una categoria insidiosa, come ben suggerisce il nome.
Si dichiarano aperti all'uso delle nuove tecnologie e asseriscono molto spesso di praticare dei *giochini*. A ben vedere, però, si tratta di robetta flash della durata massima di sessanta secondi, oppure di *Diner Dash*. Li si riconosce perché si tradiscono facilmente con il loro pressapochismo e, fino a qualche anno fa, non era raro sentirli dire: "Mi piacciono molto i *giochini*, tu hai mai provato *Pac-Man*?". Trattare con loro, però, è difficile. Spesso, creano un account Facebook e vi mandano una richiesta di amicizia.
Non accettatela!
È solo per controllarvi. A questa categoria appartengono, per esempio, genitori che hanno capito che il muro contro muro è controproducente e che l'antica tattica del cavallo di Troia va sempre alla grande. Gli infiltrati si riuniscono, incappucciati, nelle notti di luna piena: in quelle occasioni esprimono ad alta voce il loro odio verso i videogiochi e mettono a punto complesse strategie di guerra.
Con loro conviene far finta di aver cambiato interesse, preferibilmente optando per qualcosa d'inaccessibile tipo la risoluzione di complessi problemi matematici o il rafting.

CON TUTTI

Nascondetevi. Un giorno, quando saliremo al potere, sapremo farci sentire.

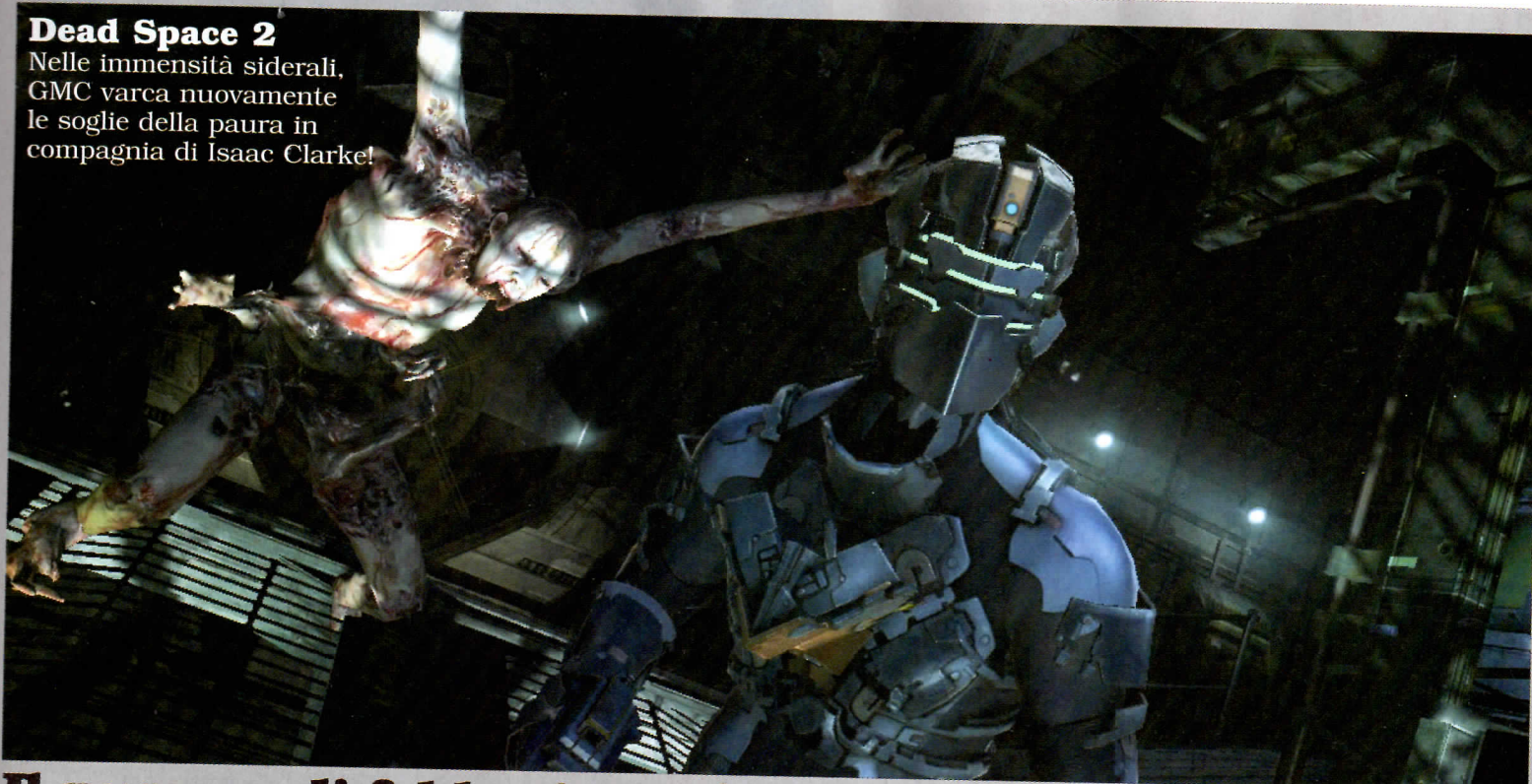
L'ANGOLO DELLO STRATEGA

Danilo Gabrielli, marchigiano, ha 33 anni e si è laureato in Economia e Commercio nel 2001, presso l'università di Ancona. Collabora con Giochi per il Mio Computer attraverso recensioni e articoli dal 2004. Oltre alla sua viscerale passione per i videogiochi, ha anche numerosi altri interessi ed è presidente di una associazione sportiva, ricreativa e culturale. Ama molto i videogiochi.

La paranoia non c'entra: i nemici vanno individuati prima che possano colpire noi poveri, sensibili videogiocatori.

Nel prossimo numero

Dead Space 2

Nelle immensità siderali, GMC varca nuovamente le soglie della paura in compagnia di Isaac Clarke!

Il numero di febbraio sarà in edicola il 29 di gennaio!

Inoltre, nel prossimo numero...

...trovi anche:

The Elder Scrolls V Skyrim

I piani di Bethesda per il suo prossimo GdR. La storia di *The Elder Scrolls* e il suo futuro!

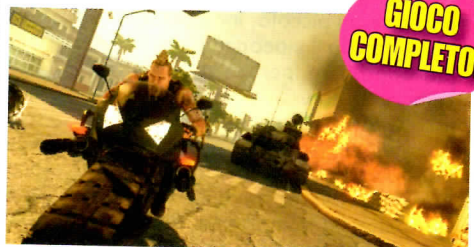
I giochi più attesi

La guida ai migliori titoli del 2011!

Mercenaries 2 Inferno di fuoco

Divertimento puro, tra mercenari esplosioni e pallottole!

TTORE EDITORIALE
no Spagnolo

DIRECTOR
Taietti

DINATORE EDITORIALE
"Typhoon" Paglianti
paglianti@sprea.it

ONSABILE DI REDAZIONE
miliano "Graney" Rovati (massimilianorovati@sprea.it)

ONSABILE CD/DVD
"Sierra" Ronzoni (darioronzoni@sprea.it)

ONSABILE HARDWARE
o "Alfa" Falchi (albertofalchi@sprea.it)

GINAZIONE
"Akula" Patrian

ETERIA DI REDAZIONE
Grazzi (lauragrazzi@sprea.it)

O COLLABORATO
"DAC" Beretta, Primoz "Patch" Skulz, Alessandro "Libre" Galli, Nemesis, Camisana, Davide "Quedex" Giulivi, Paolo "Rage" Cupola, Andrea Giongiani, Elisa "Flora" Leanza, Danilo "Post" Gabrielli, Antonio Colucci, Marcello "Visita" Cirillo, Mosè "Acqua alta" Viero, Claudio Marro Filosa, Stefano Fragione, Fabio "Concerto" Bortolotti, Tito "Avventura" Parrello, Roberto Bruno, Claudio "Sun Tzu" Chianese, Simona "Cellulare" Maiorano

FOTOGRAFIE
Marco Coppola

Sprea Editori S.p.A.
Socio unico Medi & Son S.r.l.
Via Torino, 51 – 20063 Cernusco S/N
Tel (+39) 02.92432.1 – Fax (+39) 02.92432236
www.sprea.it - editori@sprea.it

CDA
Luca Sprea (Presidente)
Stefano Spagnolo (Vice Presidente)
Mario Sprea

MARKETING E PROMOZIONE
Walter Longo

ABBONAMENTI
Disponibili solo per l'edizione da Euro 8,90
Si risponde solo alla mail abbonamenti.gmc@sprea.it
o al fax 02.700537672
www.giochiperilmiocomputer.it/abbonamenti

ARRETRATI
Disponibili solo per l'edizione da Euro 8,90 ed entro un anno dalla pubblicazione
Si risponde solo alla mail arretrati@sprea.it
o al fax 02.700537672

STAMPA: Grafiche Mazzucchelli - Seriate (BG)

CARTA: Valpaco Paper Supply Chain Optimizer

DISTRIBUZIONE: M-Dis Distribuzione S.p.A., Milano

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER
Pubblicazione mensile registrata al Tribunale di Milano il 1/3/1997 al numero 102 Tariffa R.O.C. Poste Italiane Spa – Spedizione in abbonamento Postale – D.L.353/2003 (conv. In L. 27/02/2004 n. 46) art. 1, comma 1, DCB Milano.
Una copia Euro 8,90
Una copia Giochi per il Mio Computer BUDGET Euro 5,90

DIRETTORE RESPONSABILE
Luca Sprea